Rezultati nagradne igre List Computersa i THe GaMe®a

Cena 95 dina / 4.5 KM

THe GaMe®

10:00

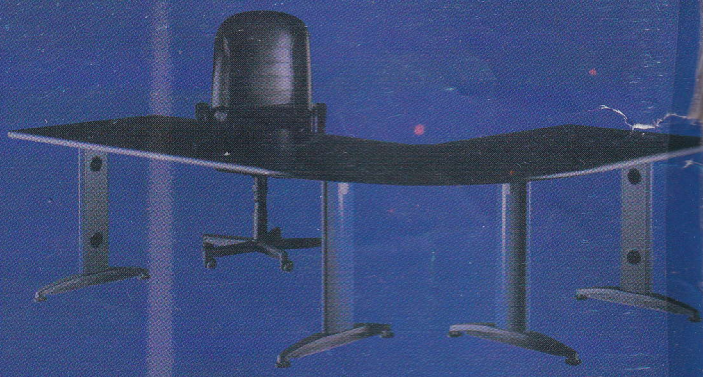
broj 24 godina 3
www.gamer.co.yu

Igra meseca:
Baldur's Gate II
Shadows of Amn

Dino Crisis
Sanity
V-Rally 2
Close Combat 5: Invasion Normandy
Crimson Skies
Metal Gear Solid
Panzer General III: Scorched Earth
Star Trek Voyager: Elite Force
Frogger 2
MidTown Madness II
NHL 2001
Rainbow Six: Covert Ops Essentials

Dino Crisis 2
Ms. PacMan Maze Madness
RayMan II
Tony Hawk ScateBoarding 2

AMD Thunderbird
RockFire Force Feedback volan
Logitech Force Feedback miš
ASUS V7700 Deluxe
ELSA MicroLink 56k Fun



MY HOME
GROUP

BEOGRAD, Ustanička 182 v tel. 011/ 48 81 872

NOVI SAD, Železnička 12 tel. 021/ 20 885

DVD VIDEO

DTS DIGITAL OUT

DOLBY DIGITAL

AUDIO CD

MP3

VIDEO CD

DVD VIDEO

6 CHANEL (5.1 CH) ANALOG OUT

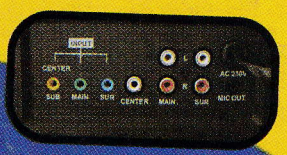
VIDEO OUT COMPOSITE

VIDEO OUT COMPONENT

S-VIDEO OUT

DIGITAL OUT (COAX & OPTICAL)

5.1 CHANEL SPEAKER SYSTEM



JAZZ SPEAKER

FOR DOLBY DIGITAL 5.1 SYSTEM

J-9902

6 CHANEL IN

5 SATELITE + SOOBWOFER

2000 W

PIN COMPUTERS

VLADIKE ĆIRIĆA 9
NOVI SAD
TEL.:021/493 300
FAX:493 145

HT SOFT

MAKEDONSKA 24
BEOGRAD
TEL.FAX: 011/3031 303

POSETITE NAS NA SAJMU TENIKE U BEOGRADU 19-23. 8. 2000

maloprodaja: MILLENIUM, Dimitrija Tucovića 3/35 (severna tribina stadiona Vojvodine) Novi Sad tel.: 021/ 616 975

uvodnik

Kao i obično, ovog meseca je stiglo puno igara. Kao i obično iz čuvenog EA serijala je prvo stigao NHL, no sudeći po prikazanom i FIFA i NBA će imati čime da se pohvale. Svi koji vole postere neka se ne plaše, nismo ih ukinuli, već napravili mali predah, pa nastavljamo još žešće sa njima.

Opisane su i konverzije dva velika Playstation hita na PC platformu, a kako su prošla videćete i sami. Nova izdanja za Playstation su definitivno problematična, i da nema Dino Crisis-a 2 i Tony Hawk-a 2, ne bi smo imali neke veće hitove za njega. Očigledno je da na svetskom tržištu, a polako i na našem Sega: Dreamcast preuzima primat. Sudeći po SoulCaliburu, razloga za tako nešto ima dosta, jer smo Bojana hirurški odvajali od džojpeda.

Od standardnih rubrika treba pre svega izdvojiti GM kutak, koji sadrži kratak pregled do sada objavljenih članaka, kao i obradu nekih osnovnih stvari za razumevanje FRP-a. Pisma čitalaca polako prerastaju u ono što i treba da budu - komunikaciju između časopisa i čitalaca. Pitajte nas ako vam nešto treba, predložite neku ideju, pitajte nešto ostale čitaoce... Jedino vas molimo da budete malo koncizniji, i da ako predlažete npr. rubriku Edukacija, detaljno objasnite šta bi voleli da vidite u njoj. U GaMer Vestima ćete pročitati rezultate nagradne igre za intro na sajtu List Computers-a.

Hardwar-e je po običaju raznovrstan i interesantan, a u ovom broju smo predstavili i puno proizvoda za svačiji džep. Obratite pažnju na Thunderbird-a, procesor je stvarno fascinantan.

Do idućeg broja vas pozdravljamo, a kompletna redakcija nastavlja sa nepromenjenom uređivačkom politikom.

THE GAME®

sadržaj

rubrike

4. . . . . Uvodnik
5. . . . . Nagradna igra
6.-7. . . . . Ako niste znali
8.-9. . . . . WWW iliti Web
10. . . . . Iznogud
10. . . . . Gamer Vesti
12-13. . . . GM kutak
14. . . . . Šalu na stranu...
16.-17. . . . Male tajne
18.-23. . . . Na zapadu nešto novo
25. . . . . DVD
26.-27. . . . Pisma čitalaca
28.-29. . . . Multiplayer
64.-65. . . . Retro
75.-77. . . . Loading
78.-79 . . . . Važne sitnice

opisi

PC:
30. . . . . Sanity: Aiken's Artifact
32. . . . . Galaga: Destination Earth
33. . . . . Frogger 2
34. . . . . Midtown Madness 2
35. . . . . Crimson Skies
36. . . . . Bljak kutak: Metal Gear Solid
39. . . . . Dino Crisis
40. . . . . The Broken Land
41. . . . . Empire of the Ants
42.-43 . . . . Panzer General III: Scortched Earth
44. . . . . Deer Hunter 4
45. . . . . Deep Fighter
47. . . . . Star Stek Voyager: Elite Force
48. . . . . Reach for the Stars
49. . . . . FA Premier Stars 2001
50.-52. . . . IGRA MESECA: BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
54. . . . . Terminus
55. . . . . Rainbow Six: Covert Ops Essentials
57. . . . . V-Rally 2: ChampionShip Edition
58.-59. . . . NHL2001
60. . . . . Close Combat 5: Invasion Normandy
61. . . . . WarTorn
62. . . . . MTV Scateboarding
63. . . . . Soldier

Sega Dreamcast:
66. . . . . SoulCalibur

Sony PlayStation:
67. . . . . Ms. PacMan Maze Madness
68. . . . . All Star Tenis 2000
69. . . . . Dino Crisis 2
72. . . . . RayMan 2: The Great Escape
73. . . . . Sydney 2000
74. . . . . Tony Hawk Scateboarding 2

hardware

81. . . . . Simpatična ELSA
81. . . . . Plustek skener
82. . . . . TEAC Powermax 1500
84. . . . . Logitech Wingman Precision Game Pad
84. . . . . Matsonik MS7308D/E
85. . . . . Logitechova optika
96. . . . . AMD-ova ptičica
87. . . . . ASUS v7700 DeLuxe
89. . . . . Centra 3063VIA
90. . . . . ASUS A7V
92. . . . . RockFire Force
Feedback volan
92. . . . . Jeftin zvuk
94. . . . . Genius MaxFighter Force Feedback F33-D
94. . . . . TEAC 12x pisač
95. . . . . Logitech Force Feedback miš
96. . . . . Be Cool! I sad "CPU be COOL"
97. . . . . Logitech Cordless TrackMan Wheel
98. . . . . Mali David i Veliki Golijat

index oglašivača

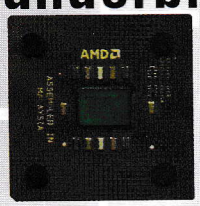
2. . . . . **My Home**
99. . . . . **Digitech**
100. . . . . **List Computers**
3. . . . . PiN Computers
11. . . . . ComTRade
15. . . . . Exxtreme 3D
17. . . . . Klan RUR
19. . . . . cedeteka MK
22. . . . . Beopolis
24. . . . . GL soft
31. . . . . Extreme Plato
35. . . . . CD klub Gamer
37. . . . . ExSBS
38. . . . . CyberSoft
41. . . . . Internet Krstarica
45. . . . . VeA Comp
46. . . . . Master CD
49. . . . . TDi Radio
49. . . . . Bajt 021
53. . . . . ESPRO
56. . . . . SBS
59. . . . . PreCiz
67. . . . . Shine
70.-71. . . . SPRING
80. . . . . List Computers
83. . . . . Pakom
85. . . . . Pegaz računari
88. . . . . PC Centar
91. . . . . Direct Link
93. . . . . OuterSpace
95. . . . . PCTV

Igra Meseca: Baldur'd Gate: Shadows of Amn

str. 50,51 i 52

NHL 2001

AMD Thunderbird



str. 96

propozicije

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do dvadesetog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Vrtlarska 7b, 11080 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

PC

1. Kompjuterski sto VeA Comp 011/186-355

2.1. 3 CD-a
2.2. 2 CD-a
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
CyberSoft
011/648-813

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4.1. 2 CD-a
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
PreCiz
011/422-545

5.1. Stoni mikrofon
5.2. 1 CD
5.3. 1 CD
5.4. 1 CD
5.5. 1 CD
5.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

PlayStation

1.1. DualShock JoyStick
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING
011/311-5342

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
2.5. 1 CD
2.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4. 2 CD-a
Citadel
011/451-160

redakcija

RADNO VREME:
Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom NE RADIMO

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević
Milan Đukić
Petar Barišić
Nemanja Jevtić

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Ognjen Popović
Zoran Škobić
Bojan Nešić
Ilir Gaši
Miloš Stamenković
Marko Šubarić

Saradnici u ovom broju:
Marko Cilić
Aleksandar Vuletić
Adrijano Brišček
Ranko Trifković
Petar Nogo
Slobodan Mitrović

Marketing:
Kosta Todosijević
011/316-1835

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/316-1835

Adresa:
The Gamer
Vrtlarska 7b
11080 Beograd

pretplata

Pretplata na časopis THe GaMe® iznosi (od 20.8.2000):

za 6 brojeva 475 Din
za 12 brojeva 950 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br. 40812-685-7-446456

Poslati na adresu Gamera original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

www.gamer.co.uu

- Svakodnevne vesti
- Forum
- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila informacija o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

PC Top Lista

1. Midtown Madness 2.
2. Baldurs Gate 2
3. SIMS - Living Large
4. NHL 2001
5. FA Premier League Manager 2001
6. Heroes Chronicles
7. Shogun - Total War
8. Home World - Cataclysm
9. Frogger 2
10. Traffic Giant

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: Extreme Plato

Sony PlayStation Top Lista

1. ESPN MLS Game Night
2. Driver 2
3. Tony Hawk 2 Pro Skater
4. Dino Crisis 2
5. NBA Live 2001
6. Spyro: Year of the Drago
7. MS. Pac-Man
8. Spiderman
9. Power Rangers
10. Duke Nukem Land of the Babys

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: SPRING

rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

PC:
1. Nagrada: Kompjuterski sto od Vea Compa
Aleksandar Pjanović
Beograd
2.1. Nagrada:
3 CD-a od CyberSoft-a
Ivan Žuža
Novi Sad
2.2. Nagrada:
2 CD-a od CyberSoft-a
Marko Rodić
Beograd
2.3. Nagrada:
1 CD od CyberSoft-a
Mateja Agatonović
Beograd
2.4. Nagrada:
1 CD od CyberSoft-a
Anđelka Kostić
Novi Sad
3.1. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Stevan Šarac
Pančevo
3.2. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Nenad Ninkov
Beograd
3.3. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Bograd Obradović
Beograd
3.4. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Dragoslav Maloparac
Beograd
3.5. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Bogdan Đurković
Beograd
4.1. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Saša Nikolić
Smederevo
4.2. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Ivan Srdanović
Bečej
4.3. Nagrada:
1 CD od Preciz-a
Aleksandar Marković
Indija
5.1. nagrada:
Genius Maxfire
G-07 od GL soft-a
Dario Maleš
Beograd
5.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Bojan Stanić
Valjevo
5.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Miodrag Mladenović
Ub
5.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nikola Doganjić
Beograd
5.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Miloš Perišić
Beograd
5.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Goran Rakić
S. Palanka
6.1. Nagrada:
2 CD-a od MaxMedia-e
Simon Kuzmanović
Beograd
6.2. Nagrada:
2 CD-a od MaxMedia-e
Nikola Lazarević
Beograd
6.3. Nagrada:
1 CD od MaxMedia-e
Marko Jovanov
Zrenjanin
7.1. Nagrada:
1 MP3 izbor od
MP3 KLUBA
Marko Miladinović
Beograd
7.2. Nagrada:
1 MP3 izbor od
MP3 KLUBA
Milovan Brkušanin
Novi Beograd
7.3. Nagrada:
1 MP3 izbor od
MP3 KLUBA
Ivan Spasojević
Valjevo

Sony PlayStation:
1.1. Nagrada: Dualshock joystick
Nenad Petrović
Beograd
1.2. Nagrada:
Memorijska kartica od SPRING-a
Vuk Dimitrijević
Beograd
1.3. Nagrada: Snimanje 2 CD-a po izboru od SPRING-a
Irena Višnjić
Beograd
1.4. nagrada:
Sony PS Šolja
Stevan Bojović
Vrbas
2.1. nagrada:
kontroler od GL soft-a
Nataša Milovac
Beograd
2.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Dragan Grujičić
Loznica
2.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Saša Samardžić
Beograd
2.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Vladan Tomašević
Smederevo
2.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Miloš Tanasić
Skela
2.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Srdan Radovanović
Bogatić
3.1. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Miloš Masojević
Beograd
3.2. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Milan Blagojević
Pančevo
3.3. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Nikola Jovanović
Zemun
3.4. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Goran Krizmanić
Sombor
3.5. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Đurića Poparić
Odžaci
4.Nagrada:
2 CD-A OD CITADEL
Livija Nađ
Subotica

Priredio: Marko Šubarić

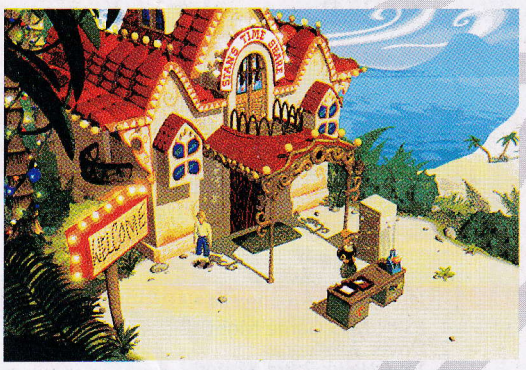
Novi Radeon

U prošlom broju opisali smo vam grafičku karticu Ati Radeon 256. Videli ste da je ona po performansama gotovo identična, a ponegde i bolja od GeForce 2 GTS karticama. Kompanija Ati rešila je da napadne Nvidiu i na tržištu nešto jeftinijih karti. Naime, slično GeForce MX karticama, i Ati izbacuje karticu sa oslabljenom verzijom Rage6 čipa. Kartica će imati 32 MB SDRAM-a, a za razliku od MX-a neće biti isključena dva pipelinea. Po najavi Ati-ja biće i verzija ove karte sa TV izlazom, a pogledajte kakve rezultate postiže (q3demo 001, 128MB RAM i PIII 800):

640x480x16	103.1	800x600x16	90.0
1024x768x16	65.4	1152x864x16	53.7
1600x1200x16	30.7	640x480x32	97.3
800x600x32	79.6	1024x768x32	54.4
1152x864x32	44.4	1600x1200x32	23.8

Escape From Monkey Island Demo

Na internetu se pojavio i demo dugo očekivane avanture Lucas Artsa. Ovo je engleska verzija demoa i može se naći u tri različite veli-



čine od kojih je najmanja 35.2, a najveća 117 MB. Ko baš voli da skida ogromne fajlove sa interneta naći će tamo i film od 48 MB. Demo

možete naći na svim većim stranicama koje se bave kompjuterskim igrama.

Pharaoh Expansion

Na Pharaoh sajtu pojavio se expansion pack za ovu zaista solidnu simulaciju. On update-uje verziju igre na 1.2 a od novih stvari donosi:

- Mission Editor. Kompletan editor sa kojim možete editovati sve: izgled terena, građevine, ko će vas napasti i koga ćete napasti... - Nove misije - još mnooogo toga :)

Zeus: Master of Olympus je zlatan??

Sierra je definitivno rešena da nastavi sa simulacijama gradnje gradova. Ovoga puta radnja je smeštena, kao što pretpostavljate u an-

tičkoj Grčkoj. Igra je otišla na štancovanje i očekujemo je za nedelju-dve. Svi vi koji ste voleli ili volite igre kao što su Pharaoh ili Caesar, ne smete propustiti ni ovo izdanje.

Malezijci u frci

Abdullah Ahmad Badawi, malezijski ministar unutrašnjih poslova naredio je da se sve kuće zabave zatvore u roku od dva meseca, u cilju sprečavanja kockanja i "sličnih stvari". Policijske snage uveliko upadaju u ovakve prostorije i razbijaju mašine za kockanje, neretko stradaju i obični automati sa video igrama. Vlasnici najobičnijih salona sa video igrama zatvaraju radnje u strahu od policije koja očito ne pravi nikakvu razliku. Bogami, igračima u Maleziji crno se piše...

Malaysian Cop: What are you doing!
Kid: Er, playing a non-addictive video game...
MC: There's no such thing, liar! Next thing you know you'll be killing people and robbing stores to support your habit!
Kid: It's just a game...
MC: Let loose the dogs on him!

IceWind Dale: Heart of Winter

I...DA! Verovali ili ne, evo još jednog nastavka. Trenutno je u pitanju nastavak za relativno popularni RPG Icewind Dale. Radnja igre nastavlja se na originalnu priču, i naravno potrebno je da završite originalnu igru. Za slučaj da niste završili originalnu igru, čeka vas fino iznenađenje. Naime, igru ćete morati da igrate od polo-

vine originalne radnje u prvom delu... Prilično gadno, a? Igra će raditi u 800x600 rezoluciji i izgledaće, kažu neuporedivo bolje od prethodnika. Izlazak je zakazan za zimu 2000.

Lara Croft u epizodama

Tomb Raider: Next Generation za Playstation 2 izlaziće u epizodama. Šta to znači? Ljudi će kupiti originalnu igru u radnji, a Core Disign će periodično objavljivati nove avanture koje se mogu preuzeti on-line. Još uvek nije jasno kako će finansijski deo biti uređen prilikom skidanja novih delova sa interneta. Nova epizodna Lara biće vođena velikom pričom koja se nastavlja iz epizode u epizodu. Igra je predviđena za kasnu 2001, tako da još ima vremena za čekanje.

WarCraft III odložen! (opet??)

Za ljubitelje Warcraft seijala veliko razočarenje. Neredi na ulicama su počeli, a progra-

meri su u strahu... Ili možda ne? Sve u svemu, na Blizzardovoj stranici objavljen je podatak da je igra odložena za drugu polovinu 2001 (što može da bude i decembar).

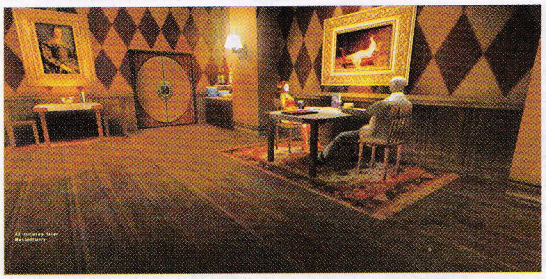
MultiPlayer SWAT 3

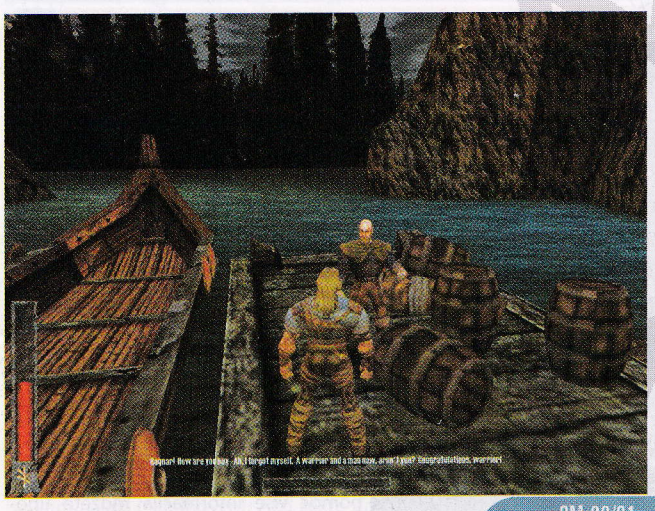
13. oktobra na internetu se pojavio multi-

player dodatak za Swat 3. Dodatak je izašao pod imenom Swat 3: Close Quarters Battle. Fajl je veličine 50 MB, pa ko voli nek izvoli.

Rune je gold!

Jedna od najočekivanijih igara ove godine - Rune, je konačno na štampanju. Da podsetimo: ovo je akciona igra iz trećeg lica bazirana na Unreal engineu. Ovo je prva igra kompanije Human Head Studios. Igra se odvija u vreme Vikinga. Vaš lik, Ragnar jedini je preživeli u napadu na njegovo selo. Uz pomoć maga Conracka on kreće u osvetu. Za igru se tvrdi da je jedna od vizuelno najlepših igara koje su rađene u Unreal enginu, tako da svakako sa nestrpljenjem očekujemo da je isprobamo.





Half-Life: Canned Tuna mod

Još jedan mod, ovaj put pod nazivom Canned Tuna, za Pola Života je izašao. Igrač je ovaj put snabdeven širokim spektrom pušaka najrazličitije svrhe. Svaka ima svoje mesto i svrhu u igri, i svaka zahteva posebnu veštinu. Od krvavih ubistava štanglom, do preciznosti laserske puške - ovde svega ima. Ljubitelji Half-Life-a ove godine nemaju mnogo vremena za školu i studije...

Hasbro ... kraj jedne priče?

Well-Rounded Entertainment nas obaveštava da kompanije Hasbro u cilju povećanja profita, razmišlja o tome da u potpunosti proda ceo razvojni kopleks za igre. Hasbro je kompanija koja je dugi niz godina prisutna na igračkoj sceni, vlasnik Atari licence i kreator mnogih legendarnih igara. Za sada se još ne navode kupci poimenice, ali informacija je proverena i sigurna.

Freedom Force

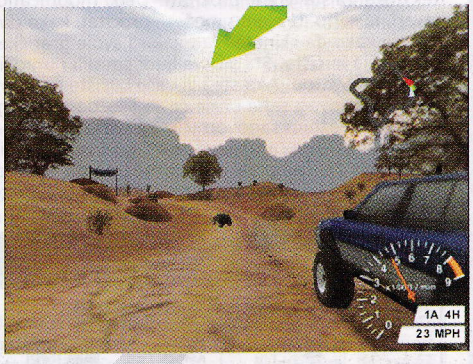
Ova vest objavljena je čisto sa ciljem da vam skrene pažnju na ovu igricu. Igra se još razvija, ali sam želeo da vam je malo približim. Žanr igre je RPG, a ovaj put ne vodite neke tamo "obične likove" već super-heroje. Šalu na stranu, likovi u igri zaista izgledaju kao super-heroji iz crtaća. Super heroji imaju i razne super moći, a akcenat je stavljen i na samu borbu u nekom Mortal Combat stilu. Likovi su super snažni, takođe, moći ćete da rušite zgrade, bacate autobuse i drugi inventar grada. Sve ovo mi liči na vraški dobru zabavu... A vama?

CM 00/01

Na internetu se pre par dana pojavio demo ovog popularnog fudbalskog menadžera. Fajl je veličine 7.9 MB, i zato trk na skidanje. Da podsetimo kada igra izađe imaće 26 liga, podatke za oko 50000 igrača, trenera, fizioterapeuta i ostalih, nove lige (naravno naše nema, mada sad... ko zna). Nova mogućnost je podnošenje žalbe na neregularnost utakmice ili žalbe na sudiju.

4x4 Evolution

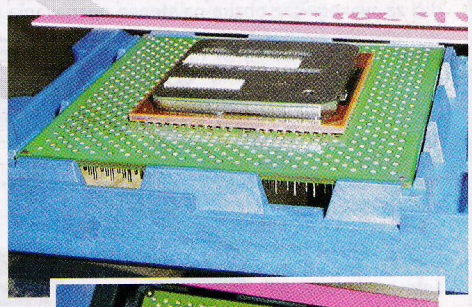
Evo nam još jedne trke. Ovaj put trkate se pick-up kamionima. Igra se upravo štampa, i



trka je off-road. Imaćete izbor od preko 70 vrsta vozila i pregršt staza!!! Igra, malo je reći, izgleda fenomenalno. Fizika je kažu gotovo savršena i osećate svaki trzaj vašeg vozila na neravnom putu. Za igru uskoro izlazi i track editor tako da će definitivno biti zabave na duže vreme. Lično tipujem na ovu igru kao veliki hit, šta će biti videćemo.

Pentium 4 u prodaji!

Ako vas ne mrzi da skoknete do Japana, imate dovoljno para za sve to, i želite da budete u fazonu onda trk tamo i kupite Pentium 4 koje je već u prodaji. Donesite i meni jedan, platiću vam u sledeći utorak...



Priredio: Marko Cilić

Chick's hardware

http://www.chickshardware.com

Kao što iz imena (verovatno) naslućujete ovo je još jedan sajt posvećen hardveru. Ipak, zanimljivo je ono chick's, jer mnogi misle da ovaj sajt rade neke devojke. Razočarenje, chick je u stvari nadimak tvorca ovog sajta (koji je muškarac). Ipak sajt treba posetiti, jer on ima mnogo toga da pruži. Na naslovnoj strani najuočljiviji su linkovi ka trenutno najzanimljivijim testovima. Tu su i dnevne vesti. One nisu ništa posebno, ali vredi ih pročitati. Posebno je zanimljivo (i korisno) što ispod svake vesti stoji i njen izvor, a možete dati i svoj komentar na svaku od vesti. Sa leve strane se nalaze naslovi najsvežijih vesti, tako da možete odmah da pročitate ono što vas najviše zanima. Šta bi sajt o hardveru bio bez testova. Chick i ostali ljudi koji održavaju ovaj sajt testiraju sve. Znači grafičke karte, ploče, procesore, zvučne karte... i tako sve do digitalnih foto aparata i notebook-ova. Svi testovi su dosta opširni, a rađeni su po manje-više standardnom konceptu koji koriste i ostali sajtovi koji se bave hardverom. Na ovom sajtu možete pročitati vrlo zanimljive članke. Njihova tema su uglavnom grafičke karte i procesori i ove tekstove zaista vredi pročitati. Deo "modifications" je jedna od najboljih stvari na sajtu. U njemu možete pročitati kako da izmenite boju svoje tastature ili kako da skinete hladnjak sa svoje grafičke karte. Ipak najzanimljivija je galerija kućišta. Šta su sve ljudi smislili i uradili sa svojim kućištima je zaista neverovatno. Ako ste i vi vaše kućište malo menjali možete poslati slike ljudima sa ovog sajta i one će se možda naći u galeriji. Neizostavni su i intervjui, sa raznim sagovornicima i svakako da će neki od njih biti i vama interesantni. Tu je i price guide za područje SAD i Velike Britanije, što i nije preterano značajno za nas ali možete da uporedite cene kod nas sa svetskim. U delu links nailazi se na ogroman broj linkova, a većina njih su sajtovi koji su udruženi sa Chick's hardware-om. Naravno postoje i kontakt informacije kao i opis radnog mesta svakog od ljudi koji rade na ovom sajtu. Tu je i forum koji ima jako malo posetilaca i teško da ćete se na njemu duže zadržavati. Chick's hardware je sasvim solidan sajt koji se bavi hardverom i nije loše posetiti ga.

back to top

Corbis

http://www.corbis.com

Corbis je najveći izvor fotografija i reprodukcija umetničkih slika na Internetu. On poseduje bazu sa 65 miliona slika, od kojih je 2,1 milion online dostupno svim zainteresovanim korisnicima.

Corbis čine dve celine: www.corbis.com (impozantno velika i kvalitetna baza slika) i www.corbisimages.com (deo koji pruža usluge licenciranja slika, svakome ko bi ih dalje koristio u komercijalne svrhe).

Rezultati pretrage su poređani po thumbnail-ovima, tj. malim slikama na koje kad kliknete mišem dobijate njihovu uvećanu verziju. Slike su jpeg formata (veličine 640x480 piksela), i njih možete kupiti, poslati kao besplatnu elektronsku čestitku, odštampati na svom štampaču ili tražiti licencu za njeno komercijalno korišćenje.

Corbis.com poseduje jedan od vodećih, i svakako najvećih, servisa za slanje elektronskih čestitki. Nudi najlepši izbor od 600.000 slika iz svoje kolekcije.

Corbis ima mnoštvo komercijalnih servisa, pa se putem Interneta mogu naručiti različiti Corbis proizvodi. Preko servisa "Digital Pictures" se može poručiti neka od 350.000 Corbis fotografija i kasnije koristiti kao elektronska čestitka ili desktop kalendar.

Edicija fotografija "The Living Lens" predstavlja kolekciju od 75 najintrigantnijih fotografija XX veka. Izdanje je ograničenog tiraža, pa požurite ukoliko ga želite u svojoj privatnoj kolekciji. Ako imate instaliran Flash Player pogledajte online ovu ediciju. Ukoliko nemate ovaj Makromedijin softver, klikom na oznaku "Flash Player" usmeravate se direktno na stranicu za download ovog plejera. Ukoliko nemate vremena za to, u svakom slučaju ovu izuzetnu ediciju možete pogledati na klasično koncipiranoj galeriji sajta.

Servis "Photographic Prints" nudi fotografije i reprodukcije koje su klasično uramljene ili uramljene u mat staklo. Servis je podeljen po kategorijama od reprodukcija najboljih slikara, preko umetničkih crno-belih fotografija do fotografija prirode, životinja, kosmosa.

Poznati fotograf Ansel Adams ima svoje počasno mesto na sajtu. A ako ste i sami kreativni, rubrika "Creative Studio" je nezaobilazna za Vas. U okviru nje sami možete da date ličnu notu elektronskim čestitkama ili kalendarima.

Corbis je raritetan sajt koji će u svakom momentu učiniti da i Vaša duša uživa pored Vaših očiju.

back to top

eTeamz

http://www.eteamz.com

www.eTeamz.com još od 1998. godine uspešno formira Internet zajednicu koja podstiče sportski duh i veštinu.

Ovaj portal je napravljen sa ciljem da promoviše sportske timove, kroz lako dostupne informacije.

eTeamz ima ozbiljne pretenzije da bude najbolji portal o sportskim klubovima i ligama. Od kada je nastao, nudi informacije o više od 38.000 timova, i obuhvata 76 sportova: od fudbala do badmintona.

I Vi možete da postanete član eTeamz Web sportske zajednice. Postoji mogućnost da napravite svoj sportski sajt i bez poznavanja HTML programiranja. Potrebno je samo da se prijavite i pratite instrukcije.

Sajt nudi i niz stručnih saveta koji će unaprediti Vašu igru ili trening, ili proširiti Vaše znanje. Ovde se može pronaći sve o sportu: od pravila, saveta, iskustava, medicinskih uputstava, do spiskova sportske literature, takmičenja i sajtova. Mnogobrojni saveti i vežbe su sveobuhvatni priručnici i vodiči za svakog, bez obzira na stepen poznavanja odabranog sporta. Korisni su kako za trenere, tako i za igrače.

Tu je i servis koji će Vam omogućiti da napravite Vašu elektronsku sportsku razglednicu, koju ćete moći dalje da prosleđujete.

Portal je moguće istražiti uz pomoć pretraživača, a možete pogledati i najposećenije sportske sajtove kojima je eTeamz domaćin. U okviru svakog od sportova mesečno se bira najbolja prezentacija, koja će zauzeti počasno mesto.

Proverite da li je Vaš omiljeni klub među njima.

back to top

GA-Source

http://www.ga-source.com

Jedan od najpoznatijih sajtova kada se radi o vestima iz igračke industrije je GA-Source. To je sajt sa koga vesti kupe mnogi poznati sajtovi što dovoljno govori o kvalitetu sajta. Takođe na ovom sajtu često možete naći i ekskluzivne preview-ove igara. Sama prezentacija je deo velike porodice zvane Gamer's Alliance, a na GA-Source-u ćete naći linkove ka ostalim sajtovima koji čine ovu mrežu. Naravno glavni deo sajta zauzimaju vesti koje se dopunjuju svakodnevno. Vesti su podeljene na više delova (gaming, hardware, business...) a vi možete da izaberete hoćete li da čitate sve ili samo neku grupu. Pored vesti treba pomenuti deo first look koji je nešto kao prepreview. Znači to su one prve informacije o nekoj novoj igri. Zatim tu je i deo preview (ko je rekao na zapadu nešto novo) u kome se uz pomoć više informacija možete upoznati sa nekom igrom koja će izaći u skorije vreme. Kao što je napomenuto mnogi preview-ovi su ekskluzivni zahvaljujući dobrim vezama tvoraca sajta sa velikim kućama koje prave igre. Naravno tu su i opisi igara koji su vrlo ažurni, sa svim potrebnim informacijama i puno screen shotova. Ne treba zaboraviti ni deo za interview-e u kome možete pronaći razgovore sa najistaknutijim programerima. Postoji i download sekcija na sajtu, iz koje možete skinuti demoe, patcheve kao i drajvere i trailere. Deo sajta je posvećen hardveru, i to onom najzanimljivijem za sve igrače - grafičkim kartama. Tu su i jako dobri editorijali koji predstavljaju osvrt na trenutno aktuelne događaje u igračkom svetu. Tu su informacije o tvorcima sajta i njihove kontakt adrese. Za sve one koji vole da se igraju ovaj sajt će biti neiscrpan izvor informacija. Pomoću njega će saznati dosta toga o igrama koje tek treba da se pojave, ali i sve o onim igrama koje možda već igraju.

back to top

HollyWood

http://www.hollyWood.com

Sajt www.Hollywood.com je jedan od vodećih filmskih sajtova na Internetu. On poseduje preko milion stranica sa sadržajima vezanim za svet sedme umetnosti.

Na sajtu se pored originalnog sadržaja, mogu pročitati i članci preuzeti od L.A. Times-a sa interesantnim filmskim vestima i najavama. Važno je napomenuti da Hollywood.com uzima podatke i iz najopsežnije baze filmova na Internetu - baseline.hollywood.com Ona sadrži informacije o preko 60.000 filmova, sa najrazličitijim podacima: o zaradama koje su ostvarili, ekipama koje su ih realizovale, biografijama glumaca naslovnih uloga i ostalim relevantnim zanimljivostima.

Nezaobilazan izvor multimedijalnih informacija o tekućim i predstojećim filmskim ostvarenjima, kao i pozorištu, video i DVD ostvarenjima, ali i soundtrack-ovima, predstavlja rubrika "Movies".

Najsvežije i najzanimljivije informacije o poznatim ličnostima se mogu pročitati u delu pod nazivom "Celebs", sa novostima sa premijera, audio i video intervjuima slavnih glumaca. A tu su i kvalitetne fotografije filmskih zvezda, koje nemate priliku da vidite na drugom mestu.

"After Dark" rubrika se nedeljno ažurira sa informacijama o najnovijim filmovima i insertima iz njih, dok "News" rubrika obaveštava o tek pristiglim informacijama iz industrije zabave.

Najveću multimedijalnu kolekciju iz sveta filma Hollywood.com objavljuje pod rubrikom "Multimedia". Najbolji besplatan softver za pregled multimedijalnih podataka se može preuzeti sa ovog sajta, tako da nema potrebe da ga sami tražite. Sve što je potrebno je da kliknete na odgovarajući softver, da bi njegov download počeo.

MusicSite.com ulazi u Hollywood.com kao njegov segment. On predstavlja jednu od najopsežnijih muzičkih destinacija, sa najrazličitijim informacijama, recenzijama i pre svega muzikom, koja se može besplatno preuzeti sa ovog sajta. Takođe, u okviru Hollywood.com rubrike "Soundtracks" se mogu preslušati vodeće numere filmske muzike.

Počasno mesto na sajtu zauzimaju recenzije. Rubrika "Reviews" sadrži kompletnu bazu filmskih kritika Leonarda Maltina i kritike o filmovima koji su tek nedavno započeli svoj život u bioskop-

back to top

ImaginationStreet

http://www.imaginationstreet.com

ImaginationStreet predstavlja kvalitetan Internet magazin koji se bavi temama iz sveta umetnosti.

Raznovrsnost, a pre svega kvalitet umetničkog sadržaja ovog sajta je više nego vredan Vaše pažnje.

ImaginationStreet pod linkom "Mediji" daje pregled recenzija najnovijih knjiga i filmova. Ovde možete pročitati i kratke priče, ili deo popularne knjige Džejmsa Džozefa "Senka zmije".

Pored članaka o najnovijim filmovima, kao što su "Matrix", "Vrisak 3", "Fight Club", dat je i prikaz 23 najnovije epizode kultne serije "Dosije X".

Intrigirajući naslovi sakrivaju zanimljive sadržaje o "cyber ratu" na Internetu, istini o Y2K problemu, paraleli u životima ljudi i životinja, i drugim nadasve interesantnim tekstovima.

Pod linkom "Muzika" su najnovije muzičke recenzije, članci iz sveta muzike, podaci o bendovima, i što Vam može biti od velikog značaja - besplatni muzički download.

Muzičke recencije su o najnovijim CD-ovima najpopularnijih pop, rok i alternativnih bendova, poput Pearl Jam, Lenny Kravitz-a, Nine Inch Nails, The Cure...

Mnogobrojni članci su na teme: MP3, njegovo preuzimanje sa Interneta, razni tehnički saveti, o demo snimcima, MTV-u, i sličnim muzičkim temama.

ImaginationStreet pod linkom "Umetnost i veština" predočava članke o umetnicima, zaradi od umetnosti, ili daje pogled na odabrane galerije.

Vodič kako preslikati fotografije na odeću, platno ili drvo, saveti o baštovanstvu, uputstvo za sušenje i trajno čuvanje cveća, ili kako raditi sa staklom su samo deo sadržaja članaka ove stranice.

Par članaka je posvećeno načinima na koje se kreativnost može unovčiti. Ili Vam daje dodatne ideje kako da kanališete Vašu kreativnost.

ImaginationStreet čeka da zakoračite na njen sajt da bi Vas odvela dalje nego što imaginacija može.

back to top

Mateja Kezman

http://www.kezman.co.yu

U prošlom broju smo vam predstavili sajt jednog bivšeg fudbalera Crvene Zvezde, a evo sada je red došao i na jednog fudbalera Partizana koji je bio miljenik svojih navijača a sada igra u inostranstvu. Reč je o Mateji Kežmanu, trenutno prvotimcu Holandskog PSV-a. Ovo je inače zvaničan sajt Mateje Kežmana. Prvo što treba da uradite kada dođete na ovaj sajt je izbor jezika. Ponuđeni su srpski (za posetioce sa ovih prostora) i engleski (za sve strance). Kada završite i tu formalnost u prilici ste da saznate dosta informacija o ovom mladom igraču. Odmah možete videti naslove trenutno najaktuelnijih vesti, a ako vas neka posebno zanima možete je i u celosti pročitati. Takođe na strani sa vestima se nalaze sve informacije vezane za Mateju i mora se reći da su dosta ažurne. Propraćena je svaka njegova utakmica, posebno ako postigne neki pogodak, a prate se i sve njegove izjave... Dalje, tu je deo "foto" u kome možete pogledati Kežmanove slike iz doba Partizana, reprezentacije kao i neke privatne fotografije. Zatim sledi deo "video" u kome možete pogledati pregršt snimaka Matejinih golova koje je postigao na domaćoj i međunarodnoj sceni. U delu "linkovi" nalaze se adrese sajtova posvećenih Partizanu i njegovim navijačima (Grobarima), kao i nekoliko poznatih svetskih sajtova koji se bave fudbalom. U delu "karijera" možete saznati u kojim je sve klubovima igrao. Prilično sveže informacije su o trenutno aktuelnom klubu - PSV-u. Na sajtu je kompletno predstavljen ovaj klub. Tu je istorija, podaci o stadionu, navijačima, kao i samom gradu gde se klub nalazi (Ajndhoven). Ako želite da nešto više saznate o Kežmanu privatno, tu je deo "nešto lično". U njemu možete pored datuma rođenja, visine i težine saznati i koja su mu omiljena jela, hobi, mesta za izlazak, upo-

znati se sa njegovom porodicom, i pročitati o nekim zanimljivim trenucima iz njegovog života. Posebno zanimljiv deo sajta je "pitajte Mateju", u kome će Kežman odgovoriti na vaša pitanja. To bi ukratko bilo sve o ovom sajtu. Ako želite da saznate nešto više o Mateji Kežmanu ovo je pravo mesto za to.

back to top

SoftSeek

http://www.softseek.com

Download programa je jedna od najkorišćenijih funkcija interneta. Zato nije ni čudno što postoji dosta sajtova koji su centri za download, i na kojima možete naći ogroman broj programa. Sigurno najpoznatiji takav sajt je download.com. Međutim, postoji dosta drugih sajtova koji imaju šta da ponude. Jedan od najboljih je SoftSeek, čija baza programa za download nije ništa manja od one koju ima download.com. Ono što posebno ističe ovaj sajt je jednostavnost, odnosno lako i brzo dolaženje do informacija. Na prvoj strani postoji veliki broj kategorizacija po kojima možete naći određeni program. Kao prvo možete pristupiti spisku najnovijih programa za download, zatim onima koji su izbor uredništva sajta, a možete da vidite i listu onih programa koji su najviše puta skidani. Programi su razvrstani u više kategorija. Ovo doprinosi lakom pronalaženju nekog programa a posebno ako želite da nađete još neki program iste vrste i možda probate njega. Tu je i file of the day u kome se prikazuje najzanimljiviji novi program koji je stigao datog dana. Na prvoj strani je i sekcija in the spotlight u kojoj se nalazi poslednjih 10-tak fajlova dana. Kada kliknete na program koji hoćete da download-ujete otvara vam se novi prozor sa osnovnim podacima o programu (verzija, veličina, datum kada je postavljen...) a tu je i screenshot kao i mali opis programa. Odmah dobijate i spisak servera sa kojih možete da skinete dotični program. Ono što treba pohvaliti je dobar search engine koji će vam pomoći da nađete program po njegovom imenu. Pohvalno je što pored softvera za PC na ovom sajtu možete naći i softver za Linux. Možete se upisati i na mail listu i tako dobijati informacije o novostima na sajtu. Ako često imate potrebu za downloadom programa sa interneta SoftSeek će vam biti od velike pomoći. Uz njegovu jednostavnost i količinu informacija lako ćete doći do željenog programa, a sigurno ćete otkriti i dosta novih (programa).

back to top

Rezultati nagradne igre za Intro sajta www.list.co.yu

Posle nešto produženog roka za izradu intro-a, predstavljamo vam učesnike, kao i rezultate. Ocenjivanje je izvršio žiri u sledećem sastavu: Đorđe Stanojević, Vladan Čolović, Željko Đurić i Petar Barišić. Svi testovi su obavljeni u "idealnim srpskim uslovima", veza je uspostavljena sa provajderom na čijem se serveru nalaze introi, a korišćeni su 56k modemi.

Stavke u tabeli prestavljaju redom: pseudonime učesnika, ocene svakog člana žirija (skala 1-10), zbirnu ocenu i ukupnu ocenu na skali od 1-10.

Nažalost nijedan rad nije ispunio kriterijume, i zaslužio da se nađe na sajtu www.list.co.yu kao intro. Iz tog razloga nagrade kreću od četvrtog mesta, pa na dalje. Dosta radova poseduje lepe ideje, ali većini fali tehnička realizacija. Uz malo vežbe i učenja ti ljudi bi mogli da prave izuzetno dobre stvari. Prvih nekoliko radova su najbolji, ali im ipak ponešto fali - omašena tema, veličina, vremensko trajanje...

Sve radove možete pogledati na sajtovima www.gamer.co.yu ili www.list.co.yu. Na sajtovima će takođe biti i prezentovana lista nagrada, kao i termini u kojima nagrađeni mogu da ih preuzmu.

Nadamo se da će uskoro biti još ovakvih nagradnih konkursa, a vi gospodo za to vreme vežbajte svoje znanje, pa osvojite i neku prvu nagradu.

Pseudonim	Oc1	Oc2	Oc3	Oc4	Zbir	U. ocena
aleksandar	3.0	8	7	7	25.00	6.25
dejan	3.5	6	5	6	20.50	5.13
petar	2.0	6	5	5	18.00	4.50
slavko	4.5	3	6	2	15.50	3.88
gregor	1.0	6	5	3	15.00	3.75
bojan	1.5	5	4	3	13.50	3.38
dragan	1.5	4	4	2.5	12.00	3.00
marko	1.0	4	4	3	12.00	3.00
gregor	1.0	5	3	2	11.00	2.75
marko	1.0	4	4	2	11.00	2.75
marko	1.0	4	4	2	11.00	2.75
vuka{in	0.5	4	4	1	9.50	2.38
gregor	1.0	4	2	2	9.00	2.25
vuka{in	0.5	4	4	0	8.50	2.13
□arko	2.5	3	3	0	8.50	2.13
danijela	0.0	3	2	3	8.00	2.00
milan	1.0	3	3	1	8.00	2.00
milo{	1.0	3	3	1	8.00	2.00
uro{	0.5	4	3	0	7.50	1.88
uro{	0.5	2	3	2	7.50	1.88
□arko	1.5	3	3	0	7.50	1.88
uroš	0.5	2	3	1	6.50	1.63
□eljka	0.5	3	3	0	6.50	1.63
□eljko	1.0	2	2	1	6.00	1.50
lazar	0.5	2	3	0	5.50	1.38
stojan	0.5	3	2	0	5.50	1.38
stojan	0.5	3	2	0	5.50	1.38
stojan	0.5	3	2	0	5.50	1.38
tomislav	0.5	2	2	1	5.50	1.38
vladimir	0.5	2	2	1	5.50	1.38
zoran	0.5	3	2	0	5.50	1.38
zoran	0.5	3	2	0	5.50	1.38
mirko	1.0	2	2	0	5.00	1.25
nenad	0.0	3	2	0	5.00	1.25
□eljko	1.0	2	2	0	5.00	1.25
□eljko	1.0	2	2	0	5.00	1.25
lazar	0.5	2	2	0	4.50	1.13
lazar	0.5	2	2	0	4.50	1.13
lazar	0.5	2	2	0	4.50	1.13
tomislav	0.5	2	2	0	4.50	1.13
tomislav	0.5	2	2	0	4.50	1.13
tomislav	0.5	2	2	0	4.50	1.13
tomislav	0.5	2	2	0	4.50	1.13
tomislav	0.5	2	2	0	4.50	1.13
tomislav	0.5	2	2	0	4.50	1.13
vladimir	0.5	2	2	0	4.50	1.13
vladimir	0.5	2	2	0	4.50	1.13
vladimir	0.5	2	2	0	4.50	1.13
vladimir	0.5	2	2	0	4.50	1.13
vladimir	0.5	2	2	0	4.50	1.13
□eljkonja	0.5	2	1	1	4.50	1.13
darko	0.0	2	2	0	4.00	1.00
darko	0.0	2	2	0	4.00	1.00
darko	0.0	2	2	0	4.00	1.00
djordje	0.0	2	2	0	4.00	1.00
goran	0.0	2	2	0	4.00	1.00
goran	0.0	2	2	0	4.00	1.00
goran	0.0	2	2	0	4.00	1.00
marjan	0.0	2	2	0	4.00	1.00
marjan	0.0	2	2	0	4.00	1.00
nikola	0.0	2	2	0	4.00	1.00
□eljkonja	0.5	2	1	0	3.50	0.88
□eljkonja	0.5	2	1	0	3.50	0.88
□eljkonja	0.5	2	1	0	3.50	0.88
vojislav	0.5	1	1	0	2.50	0.63
vojislav	0.5	1	1	0	2.50	0.63
danilo	0.0	1	1	0	2.00	0.50
ivan	0.0	1	1	0	2.00	0.50
ivan	0.0	1	1	0	2.00	0.50
ivan	0.0	1	1	0	2.00	0.50

Priredio: Ilir Gaši

BackStage

Kraj je meseca, i vaši nestrpljivi prsti prevrću stranice poslednjeg broja "Gamera". Euforično prelećete opise, zadržavajući se eventualno na nekoj atraktivnoj slici ili visokoj oceni. Nove igre. Gomila novih igara. Pred vama se otvaraju vrata čudesnih kompjuterskih svetova, ali vi ne možete unutra; ne još. Osećate neko čudno golicanje, a zatim jezu - to vaša svest reaguje na nagoveštaje alternativne stvarnosti koji zrače sa šarenih listova pred vama, mešajući se sa prijatnim mirisom tek odštampane hartije. Ipak, ono najbitnije dolazi nešto kasnije:

Sešćete u neku udobnu fotelju

Čaša limunade

Keks

Tiha, jedva primetna muzika u pozadini - tek da je ima

Isključen telefon.

Ritual je zadovoljen, i vaša hedonistička duša se sa slašću prepušta čarima ČITANJA. Nego, da li ste se ikada zapitali ko to piše?

(Tek da se razumemo, u daljem tekstu neće biti korišćena prava imena. Čak ni početna slova neće biti prava: "P." vrlo lako može biti "N.", dok "F.", ako već ne može biti "Q.", svakako podseća na "R.". Isto tako, "T." možete tumačiti kao "S.", "G." kao "J." a "K." kao "B.", ali i kao bilo koje drugo slovo. Izbor je u potpunosti vaš.)

Sastanak

"Dakle, od ovog trenutka, vaša kašnjenja..."

Hrmph... mmmm. Mmmmmm. Kako mi se spava. Sinoć je bilo tako dobro... mmmmm.

"...neće biti tolerisana. Kao ni dremanje na sastancima Redakcije."

Mmmmm... krevet... toplo... ćebe...

"KAO NI DREMANJE NA SASTANCIMA REDAKCIJE."

Mmmm... kada se vratim kući, napraviću topli sendvič... i popiti topli čaj...

"Iznogude, čuješ li ti mene?"

Mmmm... veeelika šolja čaja i veeeeliki topli sendvič... pa u krevet...

"Momci, neka ga neko probudi. Neka ga neko šutne. Ubiću idiota. Ovaj put ću ga stvarno ubiti."

Tresak.

"Tako je već bolje."

Dižem glavu sa patosa i besno gledam oko sebe. Ko? P. se smejulji. Dobro, on se uvek smejulji. Posle nekog vremena se naviknete, i izgleda vam toliko čudno. Možda K.? Od kako sam mu istresao pepeo u šolju kafe, kao da me ne miriše preterano. Mada, može da bude i...

"Dakle, Iznogude, kao što si možda primetio, imamo sastanak. Sada. Ovde. Sastanak. Redakcija 'Gamera'. Sećaš se?"

"Mmmm... da. Ovaj, da. Sećam se."

"Drago mi je. A sada, kolega F. ima da vam saopšti nešto jako bitno."

F. vam je jedan krajnje simpatičan tip. Topao, blag pogled, širok osmeh dobričine - ma, duša od čoveka.

"Pazi 'vamo! Ej, bre! Je l' čuješ ti mene?"

Mada ponekad, ali samo ponekad...

"Ovo ovde je", poče F, "grafikon." Tu pokaza rukom na parče papira koje je izvukao iz džepa. "Možda ste ga viđali u školi, a možda i niste." Prostreli pogledom G.-a, koji se bekeljio u ugašeni monitor. "Uglavnom, na njemu se jasno vidi koliko ste napredovali u poslednjih pola godine. Ovo crveno ovde, to vam je Mart. Ovo plavo, Jun, a evo ovde, to je sad. I? Kako vam se čini? Ne znate? E, pa, ja ću vam reći: NIŠTA. Moroni. Imbecili."

Osvrćem se oko sebe: K. čačka nos. G. gleda negde kroz prozor, potpuno nezainteresovan za događanja u krugu od deset kilometara. P. lista prastari primerak "PC Gamera".

"Dakle, da krenemo redom: P.! Ovo je rečenica iz tvog teksta: 'Dakle, da rezimiramo - igra je onako. Može i bolje, a može i gore'. Divno! Genijalno! Može i bolje, a može i... Ma, kako li si samo to zaključio?"

"Ali..."

"Šta?"

"Samo sam hteo..."

"Šta? Reci!"

"Pa, mislim, igra stvarno nije ništa naročito..."

"Ma 'ajte, molim vas! Idemo dalje: na tvoj rad, T, nemam zamerki. Kvalitet, jasnoća, izgrađen stil."

T. se zadovoljno smeška, P. ga posmatra sa mržnjom u očima. Ako, ako... Doći će đavo i na tvoja vrata.

"Što se K.-a tiče, on se, izgleda, posvetio filozofiji: 'Jer, kako inače objasniti taj fenomen, ako ne svesnim priznavanjem Nesvesnog? Ovo Sierrino ostvarenje...' blah, blah, blah. Da li ti znaš šta si ovim hteo da kažeš? Da li ti uopšte imaš pojma šta si ovim hteo da kažeš?" Gledam K.-a. Diže pogled, otvara usta. Pokušava nešto da kaže, ali bezuspešno. Posle nekog vremena, od silnog naprezanja mu na čelu iskače debela žila. Iscrpljen, ruši se na stolicu, dok mu iz ustiju izbija bela pena. "Pretpostavljam da to znači da nemaš", nastavi F. "Kao ni bilo ko od vas. Ali, od ovog trenutka, stvari će se promeniti. Od ovog trenutka, više ništa neće biti isto. Puno sam razmišljao, i konačno došao do rešenja. Sada znam kako ćemo postati najkvalitetniji časopis na svetu. Predstavljam vam..."

Jedan, dva, tri. Kod prvog pucnja, skočio sam na zemlju. Kod drugog, već sam bio pod stolom. Neposredno posle trećeg, beživotno F.-ovo telo se sručilo na tepih pored mene. Polako sam ustao. U uglu prostorije stajao je P, skamenjen. Lagano je spustio pogled na svoju ruku iz koje se još uvek dimila cev CZ-a, i rekao:

"Nisam... mogao... više... Jednostavno nisam."

I pre nego što je iko stigao da reaguje, prislonio je pištolj na slepoočnicu. Četiri.

Svi su stajali. Vazduh je stajao. Vreme je stajalo.

"Ništa, momci, tekstove donesite do petnaestog", iznenada reče V., prekidajući tišinu. "A sada... 'oće neko Pepsi?"

Vaš

Iznogud

NOVI HORIZONTI.

Imamo najveću paletu 17" monitora na našem tržištu. Odabrali smo ih za sve profile kupaca, prema njihovim potrebama i kupovnoj moći. Bez obzira šta mislite o tome, kupovina velikog monitora otkriće vam nove horizonte. U svakom pogledu.

ADI MONITORI:

17 inča

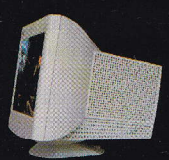
MERA PRAVE AKCIJE.

Adi M700
17" FST, dot-pitch 0,27mm
hor. frekvencija 30-70kHz
max. 1280×1024@60 Hz

Adi E55
17" FST, dot-pitch 0,28mm
hor. frekvencija 30-70kHz
max. 1280×1024@60 Hz

Adi E75
17" FST, dot-pitch 0,26mm
hor. frekvencija 30-86kHz
max. 1600×1200@75 Hz

Adi 5PD
17" FST, dot-pitch 0,26mm
hor. frekvencija 31-86kHz
max. 1600×1200@65 Hz



Adi GT56
17" Trinitron FST,
dot-pitch 0,25mm
hor. frekvencija 30-95kHz
max. 1600×1200@75 Hz

ComTrade
Korak Ispred.

Ovlašćeni distributer i serviser za SRJ.
Veleprodaja: (011) 311 20 60
http://www.comtrade.co.yu

ADI The Display Company

ComTrade Advertising Agency

Priredio: Ranko Trifković

Game Master Kutak

FRP po drugi put među Srbima

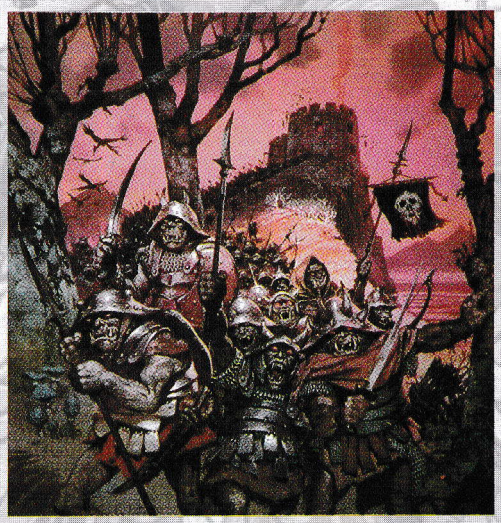
Zabava! Oduvek je bila povezana sa maštom, našim željama i očekivanjima. Mistika, sveto i nepoznato, pratili su ljudsku potrebu za zabavom. Zamislite praistorijskog čoveka. Vratio se iz lova i u predvečerje, uz vatru crta po zidovima pećine. Prenosi svoje vizije na stenu. Koji vek kasnije, jedan sličan čovek obučen u životinjske kože skače i urla u ritualu dok mu lovci okićeni svetim bojama prilaze. Ekstaza ceremonije dostiže vrhunac, uzbuđenje raste, saplemenici pevaju u zanosu. Nastalo je pozorište i postalo novi ventil ljudske kreativnosti i nova vrsta zabave. Ljudi su počeli da pišu. Ubrzo pisanje i čitanje zabavlja hiljade ljudi. Rađa se spektakl, arena, cirkus, trke dvokolica. Kroz vekove, razvoj zabave prati razvoj civilizacije. Kulture počinju da se razlikuju po načinu na koji se zabavljaju. Oni koji i dalje urlaju u oduševljenju dok se konjanici otimaju oko ovčije mešine postaju varvari, a oni koji seckaju bonsai (minijaturno drveće) i organizuju komplikovane ceremonije ispijanja čaja obeleženi su kao ludi stranci. Pojavljuju se društvene igre (monopol, kartanje, kockice), razvijaju se i dobijaju nove oblike (bitke olovnih vojnika - wargames, igre na tabli - boardgames). Konačno dolaze pokretne slike, radio i televizija. Moderni čovek kao i pračovek, ima puno slobodnog vremena, ali sada mnogo više načina da se zabavi. Novac utiče na zabavu, drugačije su zabave bogatih i siromašnih. Novac diktira vrstu zabave, pretvara zabavljanje u industriju, u proizvodnju jaču i od trgovine naoružanjem. Kompjuteri sve brže ulaze u život ljudi, svaki čovek dobija svoj kompjuter, a time i svoju ličnu mogućnost da se zabavi. Kao i savremeni čovek, zabava je odvojena od ritualnog, odvojena od društvenog, ali ostaje prostor mašte, kreativnosti, mesto za naše skrivene želje i potrebe.

Kakve to veze ima sa FRP-om? To je još jedan vid zabave. Kao i svaka današnja zabava, FRP je ono što vi od njega napravite. Nekim ljudima je droga, nekima je ceo život, a nekima ubijanje vremena (i monstruma).

Zašto je oko tog FRP-a tolika mistifikacija? To sve ionako kompjuter mnogo lepše, brže i bezbolnije odradi nego živi ljudi, zar ne? Uostalom sve u vezi FRP-a, prepuno je nekih čudnih reči i čudnih ljudi sa staklastim, ludačkim pogledima koji se skupljaju noću i govore nekim polu-engleskim polu-srpskim dijalektom! Uh...pa ovako, to je samo spoljašnja manifestacija moći FRP-a, koji ne samo da je sve popularniji oblik zabave, nego je izrodio čitavu pod-kulturu (kao što je već imaju filmofili, poklonici Formule 1, kompjuteraši).

- Kao i svaka današnja zabava, FRP je stil života, droga, ubijanje vremena (i monstruma)

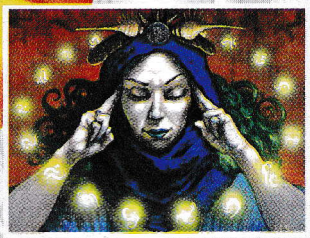
Za odgovor na pitanje zašto, odnosno, čemu sve to, moraću da vas uputim malo više u motive ljudi koji igraju FRP, te u postavku same igre. Sve je zapravo vrlo jednostavno. Vratite se na početak teksta. Mašta, želje, očekivanja, mistika, nepoznato, kreativnost, ritual, pleme - savremeni čovek, iako otuđen od sebe, društva, svoje okoline, nije prestao da bude žedan ovih stvari.



Igra koja u sebi sadrži elemente književnosti, pozorišta, psihologije, društvene igre, rituala. Igra koja se bavi mitologijom, mistikom, bogovima, anđelima i đavolima, starim dobrim vremenima. Igra koja ide i dalje, igra koja ide u budućnost, igra koja vas vodi do granica mašte, koja se igra bez prestanka, igra u kojoj se svi vaši snovi ostvaruju. Priznaćete, takva igra mora da bude veoma popularna, ali i da stvori plašt misterije oko sebe.

KAKO TO ZAPRAVO IZGLEDA?

Gospodar igre je došao. Paravan razastrt u čelu stola krije njegove beleške, mape, knjige i kockice čudnih oblika. Svečano objavljuje da je seansa počela, a dva mladića i dve devojke, okupljeni oko stola pripremaju pregršt kockica i slažu svoju dokumentaciju naškrabanu neobičnim runama. "Braorg od Jorga, patuljak iz planina Godmara, prisutan!", "Kiandra, čarobnica iz Efesa, prisutna!", "Zendor, sveti ratnik Reda Zmije i Mača, prisutan!", "Vinga, obijač i izviđač, Kronska varvarka, prisutna!". Igrači objavljuju svoje uloge i prestaju da budu Maja, Igor, Svetlana i Vlada. "Vraćamo se u svet Glorimara, na Istmijski kontinent. Nalazite se na rubu šume i gledate razvaline grada Nulna. Iz grada se još uvek viju pramenovi dima, svedočanstvo velike bitke koja se ovde nedavno odigrala. Interesantno, primećujete da nema leševa, samo razbacano oružje, oklopi i slomljene strele posvuda". Game Master, oči i uši igrača, objavljuje situaciju. Red je na likove da reaguju. "Povlačim se korak, dva unazad i prizivam moći Večnog Vetra, skupljam mističnu energiju da poletim na krilima magije", proglašava svoj potez Kiandra. "Čučnem iza kamena i izvadim vernu sekiru Kosačicu, gde ima dima ima i lešinara", mudro razmišlja patuljak. "Bes me obuzima prilikom samog pogleda na ruševnu tvrđavu, ponos i diku cele Istmije! Škrgućem zubima i počinjem tiho, isprekidano da se molim!", besan je Zendor. Vinga je već odavno nestala, šunja se i izviđa. Svaki igrač se trudi da "imitira" svoj lik, da razmišlja, oseća, priča i gestikulira kako bi to njegov alter-ego činio. Potezi igrača, uslovno rečeno, nisu samo reakcije na promenu situacije, nego i njegov unutrašnji dijalog i njegova osećanja. Stalnom interakcijom igrača i Game Mastera, odvija se priča, na koju sami likovi utiču, sve je do kraja neizvesno i u rukama heroja. Tako se plete igra koja sve dublje i dublje uvodi igrače u jedan zajednički svet. Moć mašte, na platnu u glavi slika predele u FRP-u življe i živopisnije od bilo kog monitora, ili grafičke kartice. Sve što vam treba je malo mašte, nekoliko drugara (i/ili drugarica) i puno vremena.



GameMaster Kutak

Šta smo imali?!

Rubrika GM Kutak je krenula od 16. broja "Gamera", uvodnim tekstom o tome šta je FRP i kako to sve izgleda. Svakog meseca novi članci detaljno obrađuju važne elemente ove vrste igara, u obliku male škole FRP-a. Samo zato što ste VI to tražili, sledi kratak pregled članaka do sada objavljenih. Sada možete da u starim brojevima potražite tekstove koje ste propustili i priključite se nastavku školice FRP-a.

Dakle:

br. 16: "FRP je...Fantasy role-playing game", uvodnik za totalne početnike o tome šta je šta. "Kamp Orkova", Warcraft priča. Role Playing Rečnik 1.deo, koji obrađuje sve bitne pojmove iz sveta FRP-a.

br. 17: "Sve o GM(az)ovima", o tome kako postati GM. "Vladari Sigila", Planescape priča. Role Playing Rečnik 2. deo.

br. 18: "Sve o igrači(ca)ma", o važnosti i tipovima igrača. "Pogrešili smo", Final Fantasy priča. Zver-Marker Beetles. Cyberpunk Slang 1. deo rečnika pojmova i izraza iz sveta mračne budućnosti.

br. 19: "Ala je lep ovaj svet...", o pravljenju i naseljavanju svetova. "Prijatelji", Diablo priča. Zver-Plated Rootwalla. Cyberpunk Slang 2.deo.

br. 20: "Zajedno smo jači", o likovima i važnosti družine. "Incoming", Warhammer 40K priča. Zver-Spined Wurm. Deset GameMaster Zapovesti.

br. 21: "Pričam ti priču", o srži igre, kako napraviti dobru priču. "Mostarina", Necromunda priča, Zver-Fetid Horror. Survival Guide, spisak neophodne opreme ako želite da preživite avanturu.

br. 22: "Vodiću te samo reci...", o samom činu igre, organizaciji sessiona. "Beograd 2020", Cyberpunk priča, Zver-Cackling Fiend. Preživeti stotu 1. deo saveta iz Škole teških udaraca, o tome kako da povećate svoje, a smanjite neprijateljeve šanse za preživljavanje.

br. 23: "Nagradi me!", o svemu zbog čega se ljudi igraju. "Povratak", Ware Wolf: The Apocalypse priča. Zver-Serra Zealot. Preživeti stotu 2. deo, o tome kako da sprečite GM-a da vam 'ubije' lik.

Zverinjak

NAZIV: Zli Game Master (Maximus Zloccius)

UČESTALOST: veoma retki (1 na 100 igrača)

BROJ: There can be only ONE!

NIVO: + beskonačno

BRZINA: veoma spori (dok skupe sve papire)

NAPAD: razni - napad smeha, napad ubijanja cele družine, napad jata zmajeva, nervni napad.

ODBRANA: deli se na FRP-odbranu i stvarnu odbranu. Naime, što se tiče FRP-a, Zli GM je praktično neuništiv. Zapravo, negde postoji oružje "of GM slaying", ali nije zabeležen slučaj ubistva GM-a unutar FRP-a. Stvarna odbrana GM-a ima 3 linije: 1) autoritet GM-a koji se oličava u rečenicama tipa "Ja sam GM!" i "Ako hoćete da preživite ovu avanturu bolje bi vam bilo da..."; 2) ličnu samoodbranu GM-a koja dolazi do izražaja kad se digne kuka i motika; 3) oklopi, kacige itd.

EKOLOGIJA: Ova sorta Maximus Zloccius nastala je mutacijom od Običnog GM-a (Master Vulgaris), i rezultat je nepravilnosti u eko-sistemu GM/Igrači. Na određeni broj Igrača (5-12), dolazi 1 GM. Što ima više Igrača, potražnja za GM-ovima raste dok se ne postigne zagušenje (otp. 5-7 GM-ova na 25-35) Igrača. U toku zagušenja, naglo opada broj GM-ova i oni se pretvaraju u Igrače. Jednom kad postanu Igrači, skoro nikada se ne vraćaju u GM-ove. Tako se održava ravnoteža, ali u jednom trenutku, potražnja za GM-ovima dostiže kritičnu tačku, ali se ne pojavljuju novi GM-ovi niti se Igrači pretvaraju u GM-ove. Tada dolazi do velikog pritiska i stresa na postojeće GM-ove, i onda oni lagano mutiraju u Zlog Game Mastera. Promena se manifestuje u sledećim fazama: a) izraz lica kao da se dosađuje; b) oči mu se ucakle kadgod počne borba Igrača i Monstruma; c) urlajući smeh kad Igrač pogine; d) česti 'open roll' za NPC-je; e) masovne egzekucije cele družine i f) sistematsko uništavanje Igrača, u stilu Predatora. Zli GM mutira u razne varijante Maximus Zloccius, a to su: "B Critical" Ubica (Miomirus Mortus), Ubica Šrapnelima (Schrapnelli Zloccius) i Jezivo Zli (Ubizgazus Maximus).

Kako ući u svet FRP-a??

Najpre se upoznajte sa literaturom koja će vas uvesti u svet žanra kojim želite da se bavite u okviru FRP-a. Pročitajte "Gospodara Prstenova" ako je epska fantastika vaš izbor, "Neuromancer" ako ste za cyberpunk, nešto od Lavkrafta ako više volite gotik horor. Tako ćete znati otprilike gde se dešavaju radnje vaših avantura.

Sledeći korak je da pokušate da pronađete neku družinu (ili GM-a) koji već igraju i imaju sva potrebna pravila. Pokušajte da im se priključite ili bar da im zavrbujete GM-a. Ako vam to uspe, rešili ste veći deo problema. Novi prijatelj(i) uputiće vas korak po korak u sve ono što treba da znate, a verovatno će vam pomoći da nabavite pravila i sve ostalo. Na kraju, ako vam se FRP ne svidi, imate priliku da uštedite vreme i novac. Četvrtkom od 17h u Koče Kapetana 26 u prostorijama DSS-a, radi Klub FRP igara "Zmaj". Svratite i šanse za pronalaženje družine su vam nešto veće.

Ukoliko vam se nije posrećilo sa GM-om, ili ste odlučili da sami zagazite u vode FRP-a, predlažem da najpre okupite grupicu istomišljenika i izaberete nekoga za GM-a. Jednostavnija varijanta je da nabavite disk Advanced Dungeons&Dragons 2.0 Core Rules i izučite pravila. Komplikovanija varijanta je da negde u inostranstvu, ili u knjižari Dragon u Novom Sadu, kupite početna pravila za neki od FRP sistema. Budite spremni da odvojite i do 50-ak maraka za ovo zadovoljstvo. Nemojte biti nestrpljivi. Počnite sa igrom tek kada dobro naučite pravila i kada smislite neki zaplet za prvu avanturu, napravite likove i sve lepo pripremite.

Dalje je na vama, dobili ste novi hobi, morate da ga održavate. Redovno iščitavajte pravila, savetujte se sa iskusnijim igračima/GM-ovima, promenite pravila čim ugledate neka koja vam više odgovaraju, nabavljajte dodatke za već postojeća pravila ili...ako sve ovo deluje previše zbrkano, ponekad sednite za Baldur's Gate ili Icewind Dale i uživajte u prednostima kompjuterskog FRP-a.

sala na stranu

Priredio: Dušan Zlatković

pismo meseca :)

Ćao! Neverovatno je koliko mi je teško pala ona dvomesečna pauza, ali čim je došao najnoviji broj u moje ruke, kad sam dotakao onaj plastificirani papir sa onim veoma specifičnim mirisom istog, bilo mi je mnogo lakše!!

Sve hvale o vama već su x puta rečene pa ću se ja zadržati na zamerkama:

1) Ocene zahtevnosti često nisu tačne, a kako ja baziram kupovinu diska na vama, par puta ste me z...avrnuli.

2) Kada navodite grafičku kartu koja je potrebna recite da li mora biti AGP, D3D ili Glide jer ono SVGA ili 3D često nije dovoljno. I NEMOJTE se pravdati onim otrcanim: To je danas standard... ili "to je na autoru" itd.

3) Mislim da je radio emisija pa... najblaže - nepromišljena zamisao - niko baš ne želi samo da sluša kakva je igra, naročito ako je to samo pročitan opis iz Gamer-a.

4) Poster.

5) Vodič za PC igru.

6) Jedino što mi još po malo smeta jeste vaš izbor pisama koja objavljujete i pismo meseca. Uvek su među njima samo oni čija vas pisma hvale.

7) Za kraj samo da napomenem da su zaključci užasno dosadni i uvek ih preskačem, svi su isti. Pa dajte ljudi smislite nešto novo i originalno na polju zaključaka.

Vaš verni čitalac Kosović Bojan.

Odgovor:

Dragi Bojane, ne moraš slati dva pisma slične sadržine, jedno je sasvim dovoljno:))).

1) Priznajemo, dešava se da informacija o zahtevnosti ne bude potpuno tačna. Ako autori igre ne navedu te podatke jako je teško izvršiti tačnu procenu zahtevnosti. Ali, sportski podnosimo kritiku i potrudićemo se da budemo tačniji (počev već od ovog broja). Izvinjavamo se zbog z...avrtanja:)

2) Prilično je nebitno da li imate PCI ili AGP kartu (mnogo je bitnija njena brzina), a retko koja nova igra radi isključivo u D3D ili Glide režimu.

3) Radio emisija i nije zamišljena kao čitanje tekstova (opisa).

4) Bilo ih je, pa u ovom broju preskačemo, pa u sledećem... biće, biće

5) Mnogo čitalaca traži ovu rubriku i ona će SIGURNO ponovo naći svoje mesto u Gamer-u.

6) Od prošlog broja je nov urednik rubrike "Pisma čitalaca" (tj. Ja:)) i nadam se da se primećuju promene po tom pitanju. Voleo bih da vidite neka od pisama koja ne nađu mesto u časopisu. Kakvih tu hvalospeva (preterivanja na sve strane) ima, prosto nam je neprijatno:))).

7) Uh, u pravu si. Preneli smo kritiku tekstopiscima, pa očekujemo rezultate. Mada, (2-3) opisa po broju x 12 meseci x 2 godine = MNOGO zaključaka i teško je smisliti nešto originalno. U svakom slučaju, konstruktivni (konkretni) predlozi su dobrodošli.

Š://gamer test/dok magija traje

Pod pretpostavkom da vaš igrački staž nikako nije za podcenjivanje, pokušajte da se prisetite kako je sve teklo, vratite film nekoliko godina unazad, te otkrijte svoje tajne onima koji sebe smatraju nedovoljno iskusnim. Test je okrenut živoj legendi i začetniku igračkog veka, igri koja će trajati večno i buditi najlepše uspomene svakom pojedincu koji ju je nekada davno igrao... Reč je o igri Prince of Persia.

1. Za početak, kako se zove zli sultan koji otima persijsku princezu?
a) Bajazit
b) Džafar
c) Kubilaj

2. Sigurno se sećate početne prostorije gde započinje avantura. Iz nje se treba uputiti:
a) dole-desno
b) gore-levo
c) gore-desno

3. Prvi nivo je značajan, jer na njemu pronalazite vaše verno oružje, mač drevne persijske dinastije. On se nalazi na levoj strani nivoa. U kojoj prostoriji po redu?
a) devetnaestoj
b) jedanaestoj
c) sedmoj

4. Mnogima je najviše muka zadao treći nivo na kome se kao neprijatelji prvi put pojavljuju kosturi. Ukupan broj kostura je (otprilike):
a) šest
b) jedan
c) deset

5. Bodlje su bile sastavni deo svakog nivoa. Vi ste uglavnom:
a) trčali i preskakali ih
b) držali taster za hodanje i mirno prolazili pored njih
c) zaobilazili ih, pokušavajući da pronađete drugu putanju

6. Taktika koju ste koristili prilikom borbe sa debelim Turčinom, jednim od prvih unique neprijatelja, koji se javlja na šestom nivou, je:
a) na njegova tri promašaja vaš je jedan uspešan
b) na njegova četiri promašaja vaš je jedan uspešan
c) promena strane i rutinska borba sve dok ne padne u provaliju

7. Oslobađanje princeze označava kraj igre, a finalna borba test vaše celokupne veštine, postepeno sticane kroz veliki broj nivoa koji prethode. Govorimo o:
a) 11 nivoa
b) 20 nivoa
c) 9 nivoa

8. Pre same igre bilo je moguće ukucavanje određenog cheata, koji je u određenim delovima bio veoma često upotrebljavan. Radi se o ukucavanju reči:
a) picasso
b) megahit
c) lion

9. Koliko vam je vremena trebalo da prvi put pređete Princa? Da li ste ga uopšte završili u predviđeno vreme?
a) Da, naravno. Potrošio sam tačno 36 minuta i 18 sekundi, nakon čega je usledio poljubac.
b) Ne. Igrao sam i uživao gotovo nedelju dana.
c) Ne sećam se. Bilo je jako davno, a i sama igra me nije kupila.

10. Da danas igrate Princa, šta biste želeli da vidite u njegovim rukama?
a) Desert Eagle, definitivno.
b) Od svega ponešto. Nešto kao u Fakk-u.
c) Mač, naravno. A ni gole ruke ne predstavljaju loš izbor.

10-17 poena
Obaveštavamo vas da ste pali na ispitu. Definitivno niste upoznati sa celokupnim gradivom, a zanimljive avanture persijskog princa za vas predstavljaju potpunu tajnu. Ne znate kada se spektakl odigrao, koliko je trajao, pa ni zašto je bio toliko značajan. Sramota.

18-24 poena
Za vas kolega, samo prelazna ocena. Znanje nije na nivou, ali, pametan ste čovek, pa sve što kažete deluje prilično ubedljivo. Zamalo da vam poverujem da je čitav događaj trajao 20 meseci (umesto 11), pa i da se siroti Princ na početku uputio ka severoistoku. Strašno.

25-30 poena
Savršeno ste spremili gradivo, zaslužili čistu desetku. Želim vam sve najbolje. Sada ćete dobiti dodatna zaduženja, dobro zagrejati stolicu kraj mene. Slobodno javite kući da nećete još skoro. 10 je ipak 10.

1. a2 b3 c1
2. a3 b2 c1
3. a1 b2 c3
4. a2 b3 c1
5. a2 b3 c1
6. a2 b1 c3
7. a3 b1 c2
8. a1 b3 c2
9. a2 b3 c1
10. a1 b2 c3

ž://horoskop/

/ovan/*.*
(mart21-april20)
Skloni ste vandalizmu.
Pokušajte da zaboravite prošlost.
Savet: Igrajte Tekken.

/bik/*.*
(april21-maj20)
Puni ste energije!
Možda ste pravi čovek za elektrodistribuciju.
Okrenite se sportskim igrama.

/blizanci/*.*
(maj21-jun20)
Neobično prijateljstvo: dr.Indy.
Ponudite mu pendrek i šlem...
...u zamenu za bič.

/rak/*.*
(jun21-jul22)
Uspeh u simulacijama ragbija.
Nedostatak pravog fudbala.
U globalu, dosadan mesec.

/lav/*.*
(jul23-avgust22)
Napravite sopstveni forum.
Promenite odnos prema mišu.
Saplitanje o gajtan.

/devica/*.*
(avgust23-sept22)
Gledate puno filmova.
Zaokupirani ste DeuSex-om.
Neobično raspoloženje, zalutale misli.

/vaga/*.*
(septembar23-okt22)
Podarite sebi nedostajuću komponentu.
Posećujte omiljeni sajt, sredite desktop.
Budite ono što jeste, opustite se.

/škorpija/*.*
(oktobar23-nov22)
Igranjem impresionirate okolinu.
Uzmite učešće na nekom turniru.
Finansijsko stanje -- zadovoljavajuće.

/strelac/*.*
(novembar23-dec21)
Iritira vas gužva u saobraćaju.
Igrajte Traffic Giant i...
...osetite gradsku harmoniju.

/jarac/*.*
(decembar22-jan19)
Teške noći, alarmantni snovi.
Preporučujemo Microsoft terapiju: dva sata Midtown, a sat Motocross Madnesa.

/vodolija/*.*
(januar20-feb18)
Sve veća potreba za dobrim štampačem.
Pojava kvarova na računaru.
Sve vas više privlače izvesne konzole

/ribe/*.*
(februar19-mart20)
Završena je letnja olimpijada, počela škola...
...Beograd je nekoliko dana bio centar sveta...
...a vi ste konačno počeli da živite!:)

Traži se igrač profesionalac.

Traži se urednik za rad u PC igračkom časopisu. Radno vreme 9:30-17h, kancelarije u Zemunu. Plata u markama. Potreban profesionalac vešt u pisanju i sa odličnim poznavanjem PC igara. Kraći rezime, kao i kritiku igre, ne starije od 6 meseci poslati na job@actiontrip.com.

male tajne

Deer Hunter 4

Pritisni F2, otkucaj neki od sledećih kodova i ponovo pritisni F2:
dh3find Dovodi do najbliže životinje
dh3nofear Životinje vas se ne plaše
dh3beacon Vi ste mamac za životinje:)
dh3leadeye Pogled prati projektil
dh3water Pravi kišu
dh3ice Pravi sneg
dh3zeus Pravi munje
dh3monster Veliki jeleni (jelene)
dh3homegym Ne umirete
dh3f13 Malkice više krvi
dh3showme Radar za jelene
dh3skyhook Leteći mod
dh3plague Bez životinja?
dh3super Uključivanje svih čitova
dh3damper Bešumnost
dh3thor Grom
dh3tracers Putanje metkova vidljive
dh3deerwatch Info za najbližeg jelena
dh3dry Lepo vreme
dh3noon Instant mrak
dh3breakdown Info o svemu

MTV Sports: Skateboarding

Da bi otključali sve nivoe, skejtere i skejtbordove ukucajte PASWRD kao ime u lifestyle modu.

Metal Gear Solid

Startujte igru sa parametrom -cheatenable. Potom u toku igre pritisnite sledeće tastere da bi dobili:
F2 Besmrtnost
F4 Beskonačno municije
F5 Normalan pogled
F6 (nenormalan) posmatrački pogled
F7 Restart nivoa

Tehnički demo
Uspešno završi sledeće modove sledećim redom: training, time trial, gun shooting, survival.

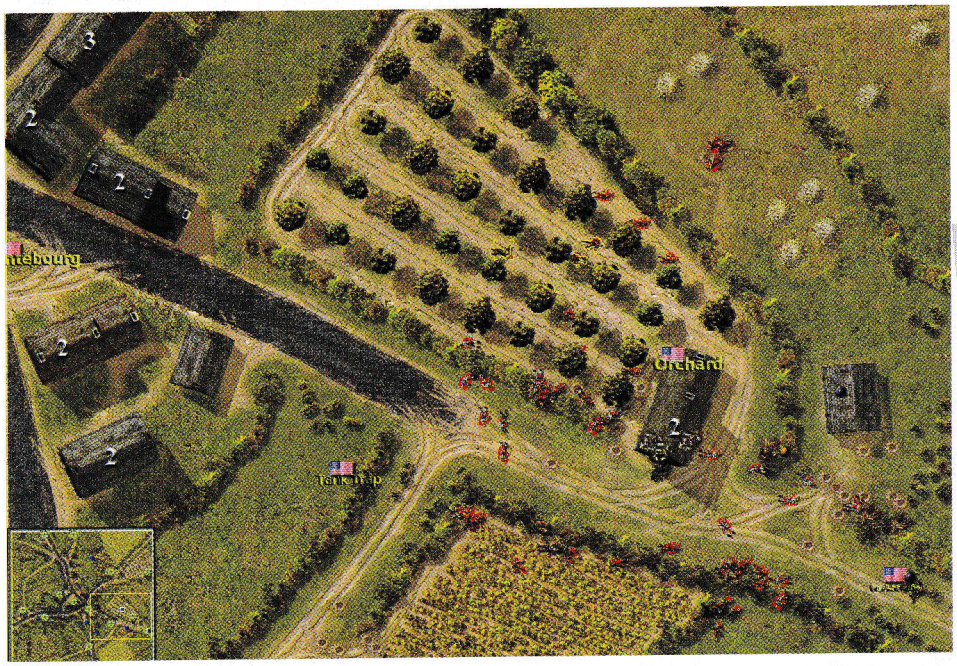
Nove teksture
Uspešno završi igru dva puta i nabavi bandana i stealth kamuflažu. Treći put kada dođeš do dela sa borbom protiv Ninđe nemoj koristiti kamuflaže. Ukoliko sve odradiš kako treba Ninđa će nositi crvenu umesto plavu odoru. Sada imaš nove texture za Snake i Ninja kao i bonus muziku na kraju.

Sanity: Aiken's Artifact

Pritisni ENTER u toku igre ukucaj kod i potom opet ENTER
mptedthehead Besmrtnost; mpjuiceme Dodaje manu i energiju; mpshipit Otvara sve nivoe

Empire of the Ants

Startovati igru sa parametrom "/11". U toku igre pritisni F11 da bi ukucao kodove:
showmap Otkriva mapu; Disco Pretvara mravinjak u diskoteku; marche Zamrznuti mravi; WinLevel Pobeda!! LoseLevel Izgubljeni slučaj; wannaFood Hranaaaaa



Crimson Skies

Za sve misije
U meniju za kampanju, klikni levim tasterom miša na mikrofon na levoj strani ekrana i ukucaj "idaho". Pojaviće se novi meni gore desno koji će ti omogućiti pristup svim misijama.

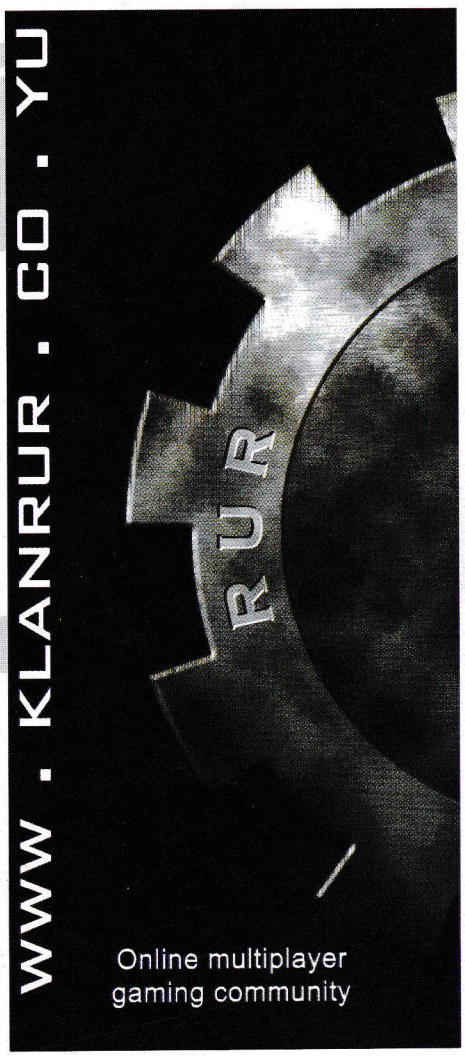
SoulBringer

Pritisni "" da bi dobio mogućnost da ukucaš sledeće pa ga potvrdi sa ENTER
Besmrtnost -- iamgod
Energija -- smoghead
Besmrtnost u zadnjoj fazi -- iamgoddess
Ubija bliske neprijatelje -- giants
Letenje -- active drop
Dobijaš item **** -- gimme ****
Uklanja maglu -- foghack
Prebacuje pogled na najbližeg neprijatelja -- switch
Uključuje/isključuje letenje -- enabled fly
Otključava vrata -- opensezme

Mod za "razvijene":
Drži SHIFT dok startuješ igru i idi u Developer Mode da bi pogledao i koristio opcije

WarTorn

U toku igre pritisni C i ukucaj kodove posle če-



male tajne

ga pritisni ENTER
debugcheatshowenemy=1 Neprijatelj na mapi
debugcheatfastbuild=1 Brza gradnja svih jedinica

Blair Witch Project: Rustin Parr

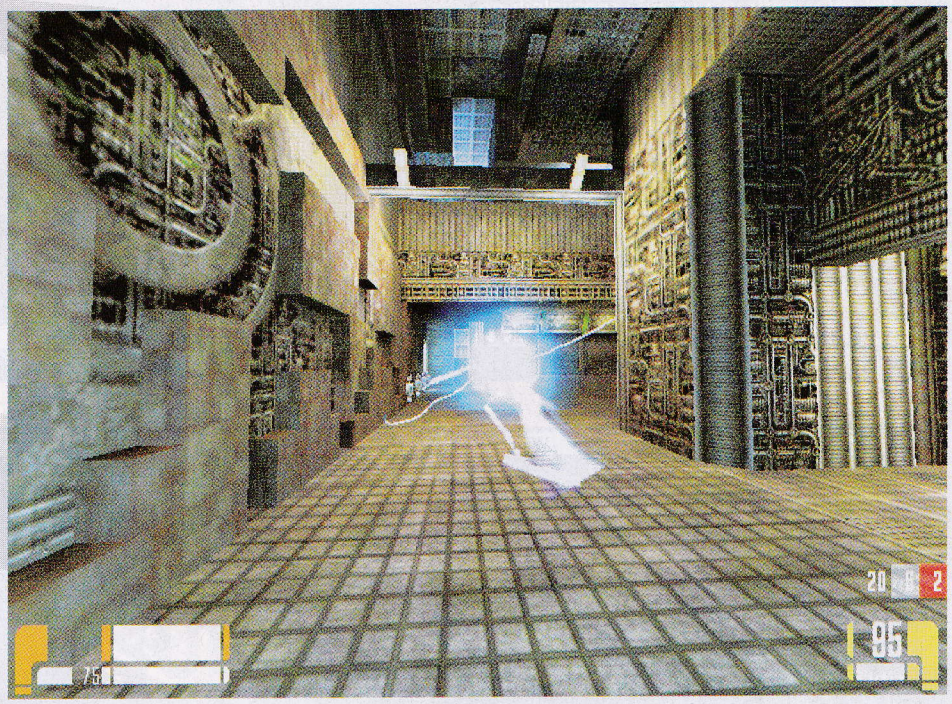
Pritisni F10 i otkucaj:
IWORKFORGOD Besmrtnost
GETINTOMYBELLY Sva oružja
BIGHEAD Velike glave
T2000 Terminator skin
GIVEMEFAITH Energija
NOD3D Nevidljivost
HELLFREEZEOVER Zamrznuti neprijatelji
BIGSTICKOFDEATH Sačmara
MEDIUMRARE Samostrel
GOODTIMESMAN Get Dynamite
BURNYOURASSOFF Bacač plamena
MEETMYPALTOMMY Mitraljez
SMILEYNOMORE Puška za slonove
IAMAWIMPFORTHIS 100 metkova
RECHARGE Obnavljanje baterije za baterijsku lampu
THEDOGFARTED Gas maska
ICANSEE Naočare za noćno osmatranje
WWBEWARE Srebrni metci
ISUCK Easy Difficulty
IRULE Hard Difficulty
COMBATISSCARY Easy borba
PUZZLESARESCARY Easy zagonetke
INSTANTCRASH Ubaguje igru???
THUNDERSTORM Stvara oluju čak i u zatvorenom prostoru
FLAMEONASTICK Goruća municija
TIME Usporava/ubrzava vreme

Mala pomoć

Setovanja za The forest noises tape recorder su:
Bass 2
Treb 5
Freq 3
Pitch 4
Rev
Setovanja za Mary Brown tape recorder su:
Bass 4
Treb 2
Freq 5
Pitch 2
Forward

greens - Beskonačno Phase Shift Cannona
firecrackers - Beskonačno Hellfirea
nails - Beskonačno Titans Hammera
volcano - Beskonačno Magma Cannona
lightning - Beskonačno Elctronic Lasera
staystill - Beskonačno Stasis Cannona
listener - Beskonačno Sonic Cannona
bloody - Beskonačno Plasma Cannona
stormfire - Beskonačno municije za sva oružja

GOLD +1000 gold
CORIUM +5000 corium
EXITON +1000 gold, +5000 corium, +10000 metal



BANG! GunShip Elite

U New Game meniju ukucaj kao ime da bi preskočio od 2-19 nivoa:
mayday
victory
challenger
azimuth
revealed
stoneage
warfare
oxygen
skyhigh
sunshine
blowup
neuftrois
baracuda
giveaway
waterfall
seventeen
neartheend
y2k

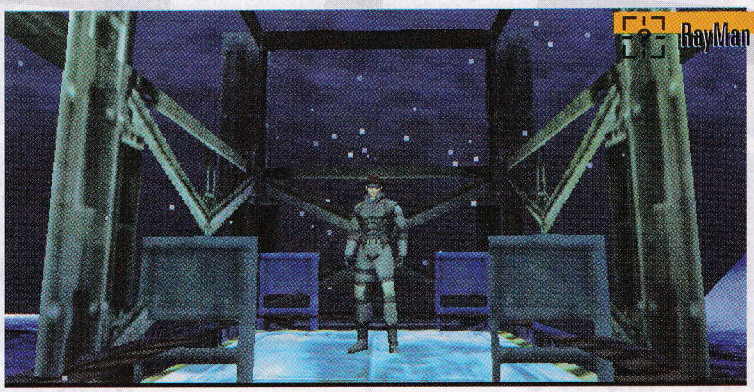
Takođe rade i sledeći kodovi:
stoneskin - Beskonačan štit
boooost - Beskonačan turbo
reflux - Beskonačno Flux Beama

SubMarine Titans

Pritisni ENTER i otkucaj:
FOW Otkriva mapu
TECH Tehnologija
ENERGY Energija
AIR Vazduh?
SILICON Silikon?
METAL +1000 metal

Sydney 2000

Prvi u svim disciplinama: Trougao, kocka, krug, kocka, X u glavnom meniju
Zlatne medalje: Krug, X, trougao, kocka u glavnom meniju
Zlato u sprintu X, X, X, krug, X, X, X u meniju za biranje discipline
Zlato u bacanju koplja Krug, kocka, X, X u meniju za biranje discipline



RayMan 2: The Great Escape

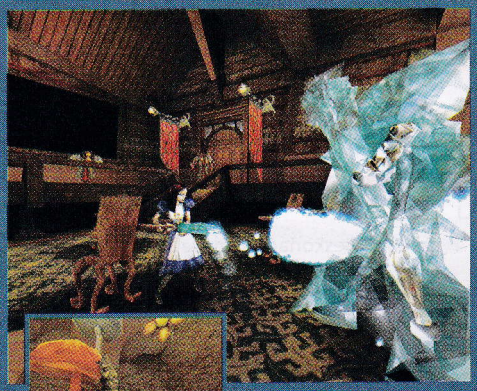
Golbox selo:
Prvo moraš da nabaviš powerup da možeš da zamahuješ ljubičastim pinklicama(?). Sada se vrati na prvi nivo u deo u kome moraš da se penješ (dva zida jedan blizu drugog). Kada se popneš zamahni pinklicom i doći ćeš do Golbox sela. Ovde ostavi kristale koji otljučavaju stvarčice kao što je mini igra za 4 igrača.

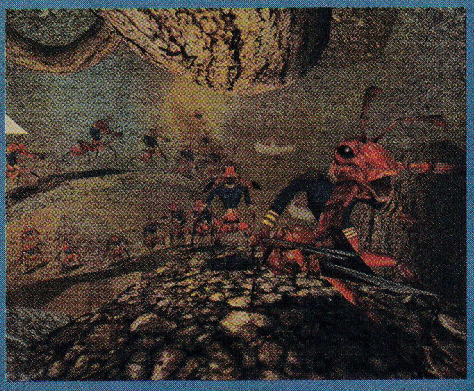
Priredio: Ognjen Popović

Alice

File Edit Preview Modify Window Help

Alisa u zemlji čuda. Priča za malu decu. Mislite? Događaji koji se spremaju u ovoj igri su još uvrnutiji od one psihodelične bajke od koje su deca dobijala traume za čitav život. Galerija likova je i dalje tu na čelu sa zlom Kraljicom Srca, dok je zemlja naseljena još nemogućijim stvorenjima od Ludog Šeširdžije. Alisa se inače budi u odrpanoj plavoj haljinici, i to u tapaciranoj prostoriji...hmm...ne preporučuje se mladima od 18 godina, kao i osobama sa slabijim srcem.





Iza ovog zastrašujućeg zapleta krije se arkadna avantura iz trećeg lica (Tomb Raiderolika). Igrač će još jednom biti u prilici da rešava lukave zagonetke i istražuje jezive krajolike pre konačnog srećnog završetka. U ulozi Alise (to sam oduvek želeo), radićete svakojake akrobacije, od hodanja i trčanja (dobro, ovo nisu akrobacije), pa do skakanja, pentranja uz zid i specijalnih poteza. Broj nivoa je zaokružen na 15, i odigravaće se na lokacijama poput dvorca Ludog Šeširdžije. Kroz igru, slično knjizi, Alisa će menjati veličinu od gigantskih razmera (Irma u jednoj epizodi Nindža Kornjača) do patuljastih (Stjuart Litl). Nemojte misliti da je Alisa bespomoćno detence - kada zavrljači karte oštre poput žileta, ili do'vati štap za zaleđivanje, uvideće te da je igru itekako moguće završiti. Da svi stvorovi u igri ne budu samo gomile neprijatelja, pobrinuće se oko 30 likova, što iz knjige što izmišljenih.

Alice koristi endžin Quakea 3, pa će uz priču i grafika predstavljati čvrst oslonac za privlačenje igrača. Ono na šta je skrenuta pažnja u igri jeste upotreba boja. Tako veseo ambijent za čas preraste u sumornu stravu, a na vama ostaje da izvučete živu glavu. Stvar koja nas je obradovala su ponegde izuzetno teško rešivi problemi, čime se uspeh prelaženja višestruko nagrađuje, i potvrđuje da je ovo daleko od dečje uspavanke. Uostalom, poledajte Alisin izraz lica na screen shotovima. Exit light, Enter night...

Status: waiting ...

Zeus: Master of Olympus

File Edit Preview Modify Window Help

Zeus: Master of Olympus predstavlja novog člana u nizu igara koje su započete kreacijom Caesara II. Impressions nas ovom prilikom stavlja u ambijent stare Grčke, u vreme razvitka filozofije i u vreme kada su se bogovi aktivno mešali u život stanovništva.

Za one koji nisu upoznati sa ovim serijalom, treba napomenuti da je interfejs u simcity fazonu, tj. radi se o izometrijskom pogledu na teren. Igra obuhvata veliki broj scenarija, od onih najčešćih tipa razviti grad do onih u kojima se od vas zahteva da ispunite želje bogova. Za ostvarivanje ovih ciljeva koristite opcije i efektno pravite po mapi razne građevine koje treba valjano rasporediti. I dok tako razvijate grad nastaće problemi u vidu nestašice vode, gladi, rušenja objekata itd. Kako ćete lečiti ili sprečiti ove probleme zavisi od vaše sposobnosti da upravljate zemljom, resursima i narodom. Ovo prilično podseća na simcity, ali je mnogo, što bi se reklo, zapetljanije. Svaki građanin se može selektovati Kada dobijete podatke šta on radi, ko je on, i njegovo mišljenje o stanju u državi (nemoj ja tebe ovim perorezom!). Takođe, važne informacije se dobijaju klikom na građevine, što je korisno prilikom otkrivanja problema sa razvitkom istih. Kada ste dovoljno razvili grad, doći će i do problema nad kojima vi nemate uticaja, kao što je napad susednog grada ili pojavljivanje čudovišta. U igri pored ostalog kontrolišete distribuciju hrane, higijenu, vojsku itd, i težite da koliko-toliko uspostavite ravnotežu među ovim delatnostima. Kako se životni uslovi poboljšavaju tako se unapređuju i građevine. Bolje građevine mogu da prime više ljudi, a više ljudi donosi više novca, radne snage i drugih značajnih stvari koje su dobre za iskorišćavanje. U Zeusu će, za razliku od ostalih Impressionsovih igara, aktivnu ulogu imati bogovi, nagrađujući vas za lojalnost ili kažnjavajući za grehe. Pojavljivaće se i Kerber, Hidra itd. sa kojima se smrtni ljudi ne mogu nositi. Za te probleme postaraće se građevina hero halls, koja može prizvati likove kao što je Herkul.

Nabrojane činjenice predstavljaju Zeus u malom i šta od njega možemo očekivati. Ako ste voleli Cezara, Faraona ali i Sim-City, a od dotičnih se niste umorili onda je ovo ostvarenje koje čekate već duuuuže vreme.

Status: waiting ...

PC/SONY PLAYSTATION

70

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

Mix-Izbor - 165din

NOVO PRODAJNO MESTO

ZRENJANIN

7.Jula 18

Radno Vreme: 11h - 19h

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22

Bivši Video Klub 22

Radno Vreme: 12h - 20h

SVAKOG DANA I SUBOTOM I NEDELJOM

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a
150-200 Pesama na CD-u!!!

Šaljemo poštom !!!

023/34-238 063/539-380

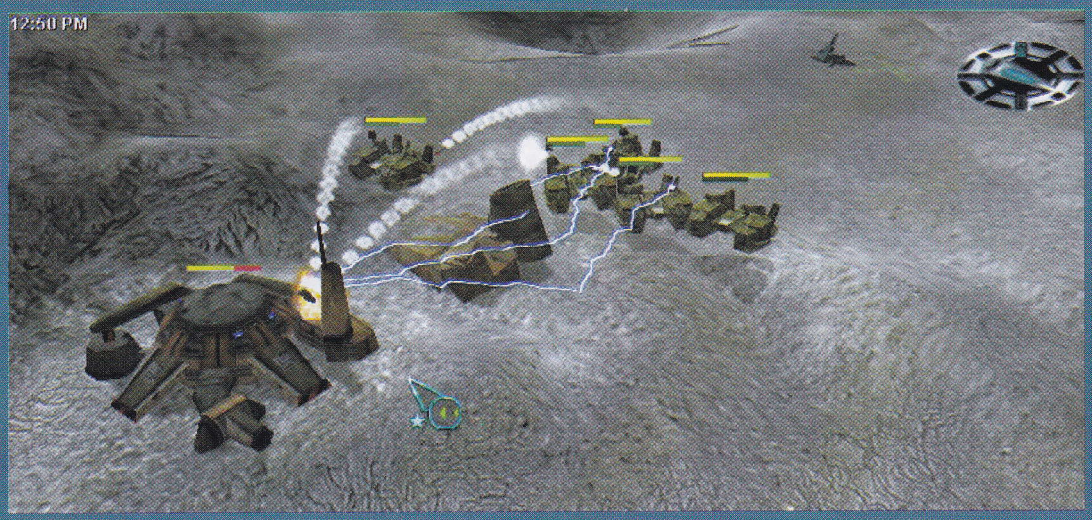
cedeteka MK

Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

e-mail: pilemk@eunet.yu

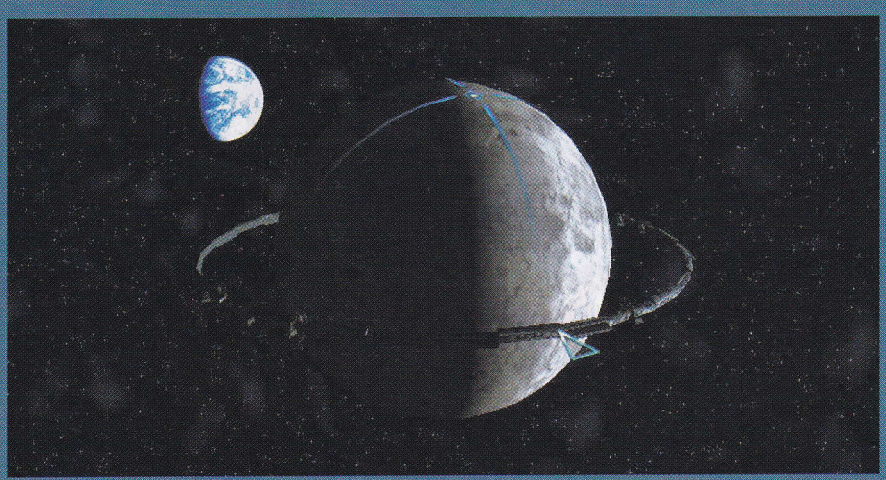
The Moon Project

File Edit Preview Modify Window Help



Ovog meseca bili smo svedoci nekih neverovatno velikih promena. U ovom broju "Gamera", a u skladu sa skorašnjim dešavanjima, čast posvećujemo RTS igrama. Prvo od tri najavljena ostvarenja ovog žanra neka bude...kotrlj, kotrlj (bacanje kockice)...The Moon Project.

Topware Interactive ovu igru najavljuje kao novo ostvarenje tesno povezano sa odličnim Earth 2150. Budući da se priče iz ovih igara paralelno odvijaju, nije loše biti upoznat sa događajima koji su obeležili E2150: U 22. veku, ekonomija na zemlji pada u komu, i svetske sile napuštaju program svemirskog istraživanja i kolonizacije. Taj posao preuzimaju nezavisne korporacije koje konačno prave svoju postojbinu na mesecu, i nazivaju se The Lunar Corporation. Ovaj postupak je međutim, doveo do rata na zemlji, i nije proteklo mnogo vremena do kolapsa Evrope, Azije i većeg dela USA. Da bi spasili što se spasti može, na zapadu niče nova organizacija, Ujedinjenje Civilizovane Države (!), dok se na isti način na istoku izdvaja Eurisian Dynasty. Rat se nastavio, a kritični moment je došao sa lansiranjem nuklearnih raketa ka sedištu UCS-a, stacioniranog kod severnog pola. Udar je bio tako silovit da je skrenuo zemlju sa svoje orbite, koja je sa sobom povela i mesec. Jedino moguće rešenje posle ove katastrofe bila je kolonizacija Marsa. Međutim, kako je to zahtevalo enormnu količinu resursa, postalo je jasno da će samo jedna organizacija uspeti u tom poduhvatu. U svom tom metežu, The Lunar Corporation je donekle tehnički zaostala, i shvatila da joj se bliži tragična sudbina. Neverovatnom srećom, ispod mesečeve površine, pronađena je napredna vanzemaljska tehnologija, ne toliko komplikovana za proučavanje i na kraju savladivanje. Međutim, UCS je presreo par poruka Lunarne Korporacije, i saznao za neverovatno otkriće. Shvativši da u ovoj tehnologiji leži spas, UCS pokreće plan sletanja na Mesec i otimanja novootkrivene tehnologije. Eurisian Dynasty se sprema za ništa manje revolucionaran pokušaj.

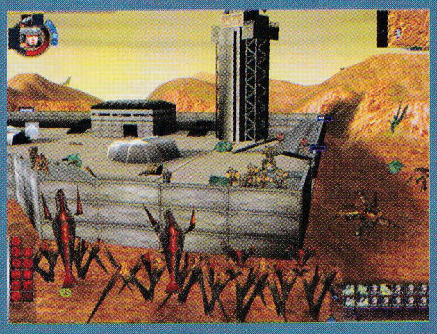


MProject će obuhvatati sve elemente E2150, kao što je borba ispod i iznad površine planete (satelita), ali i mnogo više od toga. Štaviše, direktor Topware Softwarea (Achim Heidelauf) izjavio je da su se u igri posebno dizajnirali avanturistički problemi (možda je bolji izraz bio - strateški). Kao primer izdvaja se neprijateljska baza okružena planinama. Terenske jedinice se ne mogu probiti, vazdušni napadi su lako neutralisani. Ali, artiljerija je dovoljno moćna za prebacivanje projektila preko oboda, i dalje već pogađate...drugi primer je: zarobite neprijateljsku jedinicu, ušunjate se u bazu, oslobodite zatvorenike i - napravite haos. Razlike u jedinicama između korporacija su umanjene i bolje izbalansirane - sa zanimljivim novitetima koji bi trebalo da omoguće više prostora za strategiju. Uz igru će se isporučivati editor, za koji se tvrdi da je jako funkcionalan i podesan za najkompleksnije doterivanje vašeg dela. Obećava se i raznovrsna muzička pratnja - od simfonijskog orkestra do hard roka. Nestrpljivo čekamo.

Status: waiting ...

StarShip Troopers: Terran Ascendancy

File Edit Preview Modify Window Help



Starship Troopers: Terran Ascendancy, predstavlja još jednog člana real-time strategija. Tema je poznata - borba ljudi protiv buba napasnika iz svemira. Igra ujedinjuje elemente viđene u filmu, kao i one koji su na platnu ostali neostvareni a pominju se u knjizi Roberta Heinleina još davne 1959. Igru je radio Blue Tong Software, dok je izdavač neumorni Hasbro. Do you want to know more?

Kao igrač, dobijate kontrolu nad vodom pešadije. Budite mudri, i kroz dvadeset misija, koliko kampanja obuhvata, izvršavajte svakojake vrste zadataka: od klasičnih search-and-destroy, do spasilačkih operacija (mada su i one već klasične). Priča prati i film i knjigu, ali pravi korak dalje, otkrivajući maštu kreatora igre. Samim tim, sudelovaćete u neočekivanim događajima, na neočekivanim lokacijama: od šumskih proplanaka, preko ledenih predela, pa sve do podzemnih tunela na matičnoj planeti buba - Klendathu-u. Teren je u potpunosti 3D, i važan je strateški element u toku igre. Do you want to know more?

Vod je sačinjen od ograničenog broja ljudi, stoga je svaki pojedinac zlata vredan (čitaj: nema izgradnje jedinica). Svaki član poseduje osobine, koje se sa rastom iskustva mogu povećati. Kako ste vi glavnokomandujući, bićete u prilici da delite ordenje, i tako još više povećate sposobnosti vaših vojnika. Postojaće specijalne jedinice, kao što su lekari, psihici (znate već), inžinjeri, snajperisti... Do you want to know more?

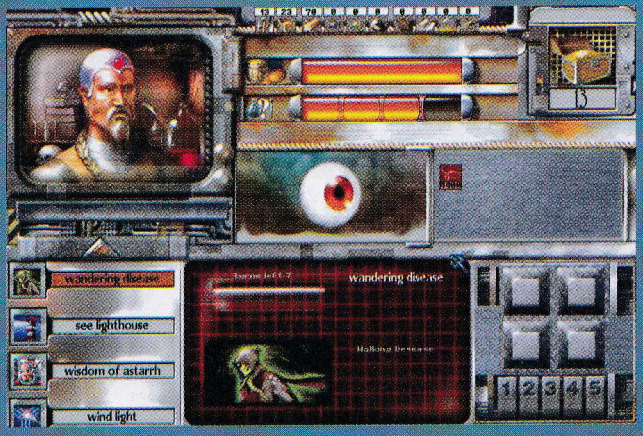
Svakoj misiji prethodi naoružavanje vaših saboraca. Oružja su podeljena u tri kategorije, dok su za svaku jedinicu zajedničke kacige sa reflektorom. Kao mnoge druge pojedinosti, i ona predstavlja kombinaciju istih iz knjige i filma. Ono što je preuzeto samo iz knjige su tzv. powered armouri, koji takođe dolaze u tri varijante, a ove se razdvajaju u više klasa i tako redom. Postojanje kombinacija omogućiće različite taktike prilikom borbe sa gamadi (mada bi sve bilo mnogo lakše da su znali za Raid). Do you want to know more?

Što se tiče interfejsa, svaki iole bolji poznavalac RTS-a će se lako snaći: Kamera se kontroliše mišem, zoomabilna je, a omogućeno je rotiranje za 360 stepeni. Za jedinice kojima upravljate postoji nekoliko unapred određenih formacija, kao i stepen agresivnosti. I dok će na najmanjem stepenu pojedinac pažljivo ispitivati teren, visok nivo agresije garantuje neprekidno jurišanje ka neprijatelju i euforično rasipanje municije. Do you want to know more?

Status: waiting ...

Golem

File Edit Preview Modify Window Help



Real Time strategije se definitivno vraćaju u modu. Iako su maltene sve ideje iscrpljene, privremeno zatišje na ovom polju obnovilo je interesovanje i zagrejanost za popularni žanr. Poljski studio Leryx Longsoft će obradovati sve ljubitelje postapokaliptične vizije sveta (čitaj: KKND). Najavljujemo Golema.

Radnja Golema smeštena je u vreme daleko posle neobične katastrofe: oslobođena je velika količina radijacije, polarne kape su otopljene, dok su enormne količine vode preplavile zemlju. Iz svog tog meteža, na neki način, izdvojile su se tri rase: standardni ljudi, kao i dve njihove modifikacije nastale mutacijom. Pretpostavljate, između rasa nastao je sukob, a vi stupate na stranu jedne od njih.

U igri će biti zastupljene sve viđene delatnosti: borba, razvijanje baze odnosno građevina, trgovina, kao i izučavanje tehnologija. Da bi sve bilo zanimljivije, svaka rasa poseduje drugačije sposobnosti i otkriva različite nauke. Društvo The United Clan sastoji se od genetički normalnih ljudi koji poseduju magijske sposobnosti (normalni?). The Genes su mutanti nalik insektima, sa sposobnošću telepatske komunikacije među članovima kolektiva. Glavni adut predstavlja njihova napredna evoluciona borbena tehnika. Najzad, tu su mutirani Cytexy sa razvijenijom inteligencijom koju obilato koriste da tehnološki poraze svoje neprijatelje.

Kao što se vidi, osnovu čini oprobani koncept: izvršena je standardna podela među rasama, tako da svaka prednjači u nekom segmentu igre, i na njemu zasniva svoj dalji napredak. Ovde su to konkretno magija, borba i tehnologija. Zanimljivo je videti da li će se u ostvarenje ubaciti i neke novine, ili će princip kopiranja oprobanih stvari biti zadržan do kraja. Iz priloženih slika se naslućuje potencijal, a decembar će nam doneti odgovore.

Status: waiting ...

BEOPOLIS

*Knjižara i CD ROM Shop BEOPOLIS U holu **Doma Omladine**,*
Tel.:064/12 54 551, 011/322 99 22 radno vreme: pon.-sub. 09-22

od jutra do mraka....

zovos uvek!

nismo u mogućnosti da uslužimo posetioce preko :

širine

visine

težine

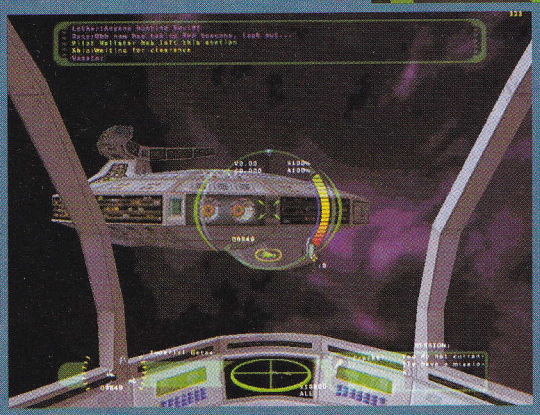
kad jednom dodjete..... .....stalno se vraćate.

JumpGate

File Edit Preview Modify Window Help

U proteklih nekoliko brojeva, pominjali smo igre bazirane isključivo na igranju preko neta. Jumpgate, prvenac ambiciozne grupe programera okupljenih pod nazivom NetDevil, posle godinu dana rada i usavršavanja, uskoro će ugledati svetlost dana. Inače, Jumpgate je od strane nekog nemačkog izdavača već distribuiran u Evropi (ovde ga nismo primetili), ali je to bila samo neka vrsta probne verzije koja je trebalo da privuče sponzore i određenu dozu finansijske pomoći. Pravi, obogaćeni Jumpgate očekuje se svakog meseca.

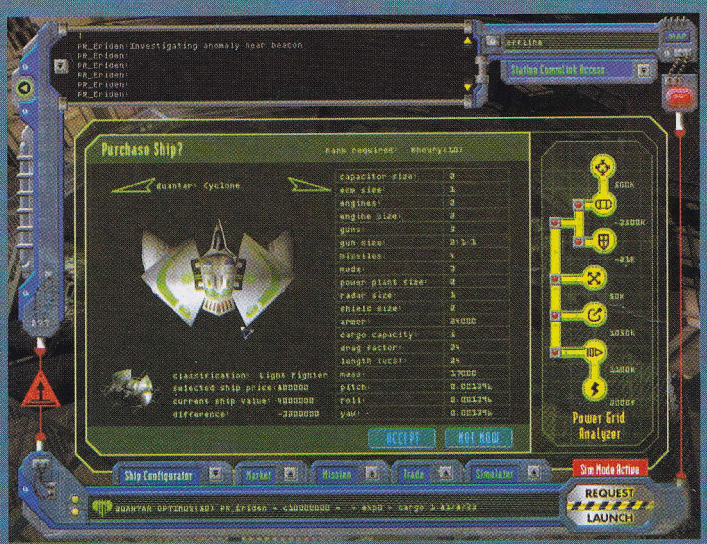
Priča izgleda ovako: Galaksiju je pogodio događaj nazvan Veliki Kolaps (The Great Collapse), planete su uništene, ljudi su nestali (pitam se zašto?), a deo tehnike je prestao sa radom. Solraini, pripadnici najrazvijenijeg sistema pre kolapsa, otkrili su način da gravitacione anomalije iskoriste za međuzvezdana putovanja. Na žalost, spontano sagorevanje bi zadesilo svakoga ko bi se usudio na ovakav provod. Ipak, stanovnici jednog drugog sistema uspeli su da pomoću svog znanja na polju genetike premoste ovaj problem. Sa ovim otkrićem, počelo je oživljavanje galaksije. Stvorena je tzv. skupština vrsta, sa ciljem da obezbedi što bolje odnose i trgovinu među postojećim frakcijama sa sveopštom harmonijom kao konačnim ciljem. Negde u ovom periodu vi nastupate kao pilot jedne od frakcija.

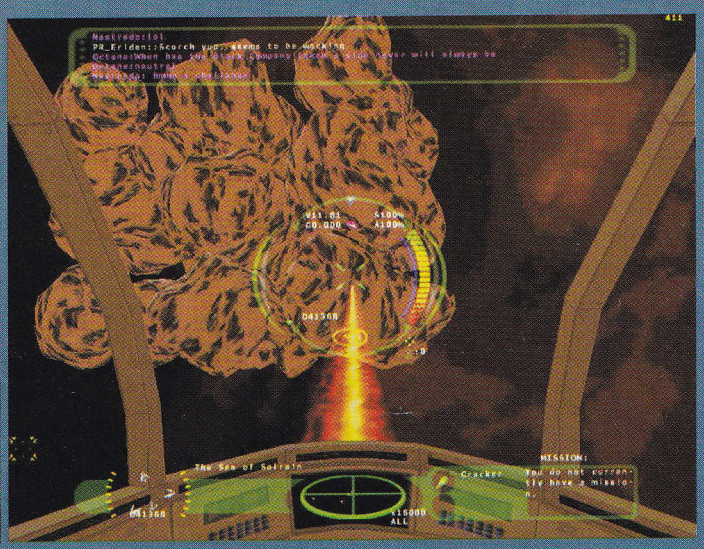


Svaka od pet frakcija poseduje unikatne osobine kao i svoj deo svemira. Tu su: pomenuti Solraini - zagriženi kapitalisti-ekonomisti koji koriste svoje znanje na polju monopola i biznisa ne bi li poboljšali politički status svog naroda; Octaviusi - bezmoralni plaćenici; Quantari - plemensko-rudarska kultura koja živi u skladu sa prirodom ili jednostavnije rečeno kosmički druidi; Hyperial - u istoriji poraženi od strane Quantara, bave se proučavanjem medicine i naoružanja usput vraćajući svoj ugled u galaksiji. Amananthi - misteriozna rasa velike moći o kojoj se ne zna mnogo. Pored ovih glavnih frakcija, pojavljivaće se još par njih, poput Confluxa koji su iznikli niotkuda u opštem metežu nastalom u kolapsu i počeli da prave nevolje.

Karijeru započinjete birajući frakciju, a samim tim i svoj položaj na startu igre. Od Solraina ćete dobiti više prostora na brodu, dok ćete od Quantaria dobiti rudarski laser. Misije su ono po čemu će se meriti vaše dalje napredovanje, bilo da su rudarske, trgovačke ili neke zanimljivije. Tako kreirate svoj politički status i zarađujete novac. Znači, princip viđen u legendarnom Eliteu. Ako poginete, što je često zanimljivo rešeno u multiplayer igrama, bićete izbačeni u kapsuli za spasavanje i u zavisnosti od statusa u galaksiji dobiti deo opreme nazad. Ceo svemir poseduje promenljivu ekonomsku strukturu. Neki događaji mogu uticati na značajan porast vrednosti određenog materijala što mogu iskoristiti svemirski pirati ili trgovci. Ili, ako neki igrač u trenutku nije obavešten o takvom događaju možete od njega za mnogo manju količinu novca kupiti dotični artikal, naravno ukoliko ga ovaj poseduje. Ali, biće tu i drugačijih situacija. Naime, postoje neki neistraženi delovi svemira koji se osvajaju po principu: ko prvi... Tako zauzeti deo sistema pripada njegovoj frakciji koja time dobija određene bonuse itd. Naravno, uvek je moguće organizovati napad i preuzeti vlast nad sektorom. Ovakvih upadica i neočekivanih dešavanja, prema najavama, biće uvek da podignu atmosferu.

Izbor svemirskih brodova biće poprilično širok. U njima će se leteti po pravom modelu pogonskih motora koji ubrzavaju i usporavaju vašu letelicu (Leander, Terminus). Za putovanje kroz svemir poslužiće mapa, dok ćete od sistema do sistema leteti putem - Jumpgateova. Iako je najava za jednu multiplayer igru neočekivano duga, pokušavamo da proširimo krug igrača koji se bave igranjem sa svetom i malo popularišemo ovaj, za mnoge još uvek misteriozan, način igranja. Stoga, nabavite dobar modem, uplatite jedno dvesta sati i zabava neće izostati.





Status: waiting ...

PC

PROGRAMI
IGRE
ENCIKLOPEDIJE
MEDICINA
PROGRAMIRANJE
MULTIMEDIJALNA IZDANJA
KOMPILACIJE PROGRAMA
SIMULACIJE
NAUKA
PUTOVANJA
INTERNET...

ORIGINALNI PREDNJI I ZADNJI KOLOR OMOT

SONY

AVANTURE, PLATFORME, SPORTOVI, VOŽNJE, SIMULACIJE, PUCAČKE, STRATEGIJE, EROTIKA....

NA VERBATIM DISKOVIMA

MEMOKARTICE 15.-
KONVERTORI 25.-
DŽOJSTICI 15.-
DUAL SHOCK 50.-
KONZOLE OD 250.-
BEŽIČNI DŽOJSTICI
PIŠTOLJI, VOLANI,
MOVIE CARD,
KABLOVI...

ORIGINALNI PREDNJI I ZADNJI KOLOR OMOT

MP3

Izbor za 15 min!

NAJNOVIJA MUZIKA : DOMAĆA, NARODNA, STRANA, KLASIČNA, FILMSKA, DEČIJA

GOTOVE KOMPILACIJE
SNIMANJE PO IZBORU

PROGRAM ZA BIRANJE MUZIKE SA KATALOGOM:

WWW.GLSOFT.CO.YU
ILI LIČNO U BEOGRADU,
BULEVAR REVOLUCIJE 107
011/423-700

DVD

NOVO!

NAJVEĆI IZBOR NAJNOVIJIH HITOVA!

MATRIX, MUMMY, METRO, STIGMATA, BEING JOHN MALKOVICH, YOU`VE GOT MAIL, THREE KINGS, THE BLAIR WITCH PROJECT, THE INSIDER...

USKORO :

MISSION IMPOSSIBLE 2, SOUTH PARK, THE STORY OF G.I JOE, PIRATES OF SILICON VALLEY, RUN LOLA RUN...

VELIKI IZBOR DVD DISKOVA SA PREVODOM
IZNAJMLJIVANJE
PRODAJA:
KINESKI DVD 25.-
USA DVD 35.-

VCD

NOVO!

SA PREVODOM
VRHUNSKI KVALITET
DOLBY STEREO
DVD MASTERED

VIDEO CD FILMOVI ZA KOMPJUTER, DVD PLAYER, VCD PLAYER, SONY PLAYSTATION

NAJVEĆI IZBOR NAJNOVIJIH HITOVA!

DEEP BLUE SEA, THE PATRIOT, 13TH WARRIOR, HOLLOW MAN, X-MEN, JUMANJI 2, COYOTE UGLY, THE STORY OF US, BLADE, TAXI, TAXI 2, HIGHLANDER 4, DISNEY`S DINOSAURUS, ACTION MAN!...

ORIGINALNI PREDNJI I ZADNJI KOLOR OMOT

IZNAJMLJIVANJE,
PRODAJA,
PRESNIMAVANJE,
HARDWARE

MIŠEVI, DŽOJSTICI, FILTERI, CLEANERI, TASTATURE, PRAZNI NONAME I VERBATIM DISKOVI, KUTIJE...

SVI DISKOVI SE PRODAJU SA LAGERA - BEZ ČEKANJA!!!

Mi štedimo VAŠE VREME

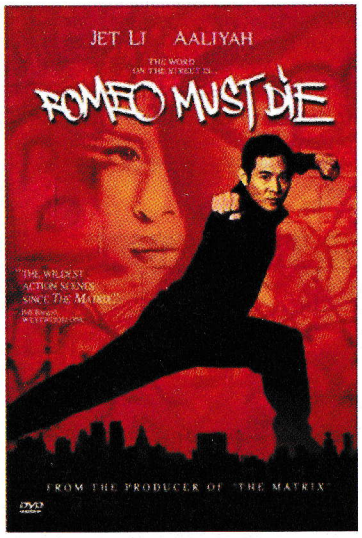
CD KLUB
GL SOFT

BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU

Rubrika realizovana uz pomoć CD & DVD kluba: ESPRO: 011/3341-247

Romeo Must Die

Bio jednom jedan Matrix. I u tom Matrixu se neko setio da obesi Kianu Rivsa i Leri Fišburna o neke providne sajle i da oni tako marionetski skakuću po dodžu i vežbaju karate i điuđicu.I bili su producenti Matrixa pa im se vrlo dojmila ta scena pa povešali 30 kineza i 30 crnaca o te sajle te snimili Romeo Must Die. Daleko od toga da je tu čiča miča i gotova priča, šalu na stranu, film je skroz OK. Niko od nas nije promašio fazu svog odrastanja u kojoj nije hteo da pripali nekog klinca koji ga nervira iz okreta nogom u glavu (doduše, ovde bi jednim udarcem slomili vrat nosorogu) i da bar malo bude kao Jean Clod, Bruce Lee, Jackie Chan ili kao protagonista ovog filma Jet Li. Priča nas, po uhodanom šablonu, uvodi u sukob kineske i crnačke mafije i već posle 15 minuta svima je jasno da je Batler kriv, ali Romeu su obesili brata o banderu i on mora da ga osveti jer je obećao majci na samrti da će ga čuvati od zla pa kud puklo da puklo, a puca i po rukama i po nogama i po glavama. Pravi mali čas anatomije. A Romeo je Romeo jer je sin kineskog bossa i zaljubljuje se u ćerku crnačkog bossa, na koju je sasvim slučajno naleteo u sred N.Y.C-a (da, u Njujorku se ljudi stalno sreću, palanka jedna) pa joj se noću šunja pod pendžere ali na sveopštu radost nas koji smo gledali film ne peva serenadu jer mu je ovo prva uloga na Engleskom (glumio je i epizodu u Smrtonosnom Oružju 4, ali "mute"). I ako je Jet Li princ, cica je Aaliyah, popularna Hip-Hop zvezda sa glumačkim pretenzijama (dobro, i nije loša i naravno da je otpevala pola soundtracka), a ostali muzikanti tipa DMX-a su u epizodama pa film obiluje pesmama geto tematike. Stvarno vrhunska zabava u kojoj čak i moronska replika poput "Pusti me da idem i poštedeću ti život" ima smisla, ali bi producentima preporučili da ubuduće što realnije sagledaju aspekt gravitacije i njen uticaj koji je konstantan i za crnce i za belce i za kineze. Pazi noga... AAAAAA!!!

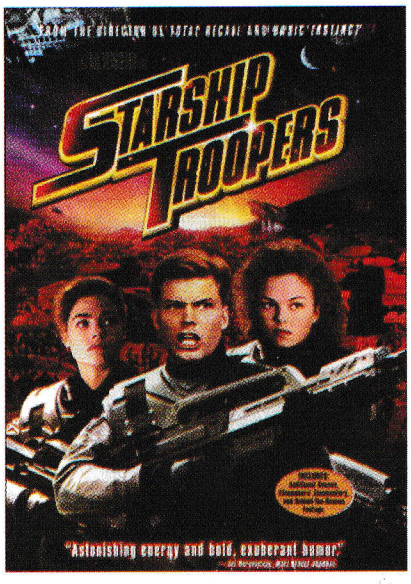


L.A. Confidential

E, glumeo je Russel Crowe negde i pre "Gladiatora". I to u odličnim filmovima (seća li se neko "Rhomper Stomper-a"?). Ovaj klasični Pulp vraća nas u 50-te kada je Holivud bio na vrhuncu glamura, policajci se kezili novinarima kad uhapse neku veću zverku, starlete gradile karijere preko satenske posteljine, gešteteri se vrteli 100 na sat, sevali oni ogromni blicevi, mito i korupcija sve u 16. Fabula prati L.A.P.D. (Los Angeles Police Department za neupućene) koji podseća na abortus famoznih "The Untouchebles". Prvi dođe Russel Crowe, policajac otpadnik koga pravila ne zanimaju i služi se agresivnim metodama, zatim Guy Pearce koji je unapređen u detektiva da bi drukao ostale pandure, pa Kevin Spacey (od milošte "Big Daddy") koga murija i ne zanima više jer je postao saradnik na seriji o policiji i prodaje informacije Danny DeVitu koji štampa najgoru žutu štampu, pa zatim šef James Cromwell koji pokušava da ceo taj raspad sistema drži na uzdi (a i on daleko da je cvećka, ali neću da otkrivam), i ostalih 106 000 policajaca grada L.A. koji su nebitni u filmu, pa teksta zarad, recimo da jure Džordža koga je otkucala debela kasirka i odmah prijavila inspektoru Majeru (Radovan III). I ne bih da širim priču, neko sve ostane "Hush Hush", ali mnogo je jak film. Gledajte ga bar dva puta. Ako ni zbog čega, bar zbog Kevina Spacey-a. Toliko o objektivnosti. Ne, stvarno je dobar film.

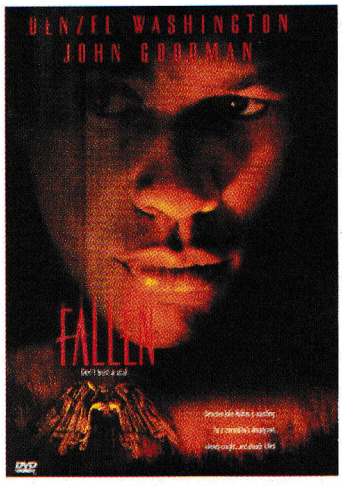
StarShip Troopers

Paul Verhoeven. I šta dalje reći? Na konstantnoj međi kiča, komerca, filma za decu, apsurda i sci-fi-a ovaj leteći Holanđanin neće da snimi loš film, čini mi se, sve u inat Američkoj Filmskoj Akademiji koju je iskritikovao pa mu ne daju Oskara (recite da ga "The Truman Show" nije zaslužio?). lako na oko jednostavni, njegovi filmovi provlače neke vizije o tome šta nam se dešava i šta nam se lako može desiti ("Total Recall", pa "Truman" i da ne nabrajam) kritikujući pritom, i to veoma oštro, kako ljudsko društvo u celini, tako i u ovom slučaju američki vojni aparat, kao i sveprisutno zlo nazvano TV. Sad malo i o samom filmu: čovečanstvo se ujedinilo i nastanilo još dosta okolnih planeta, pa naleteli na neke mnogo nezgodne ogromne bube sa kojima će teško izaći na kraj. I poč'o rat, a prenosi ga televizija uživo. I iz te mršave priče počinje pravi Verhoeven. Pod a) glavni junaci: Johnny, plavušan lepotan, iz srednje škole pravo za pušku pa u rat sa drugarima sa kojima se do juče zezao po školskom; pod b) podela čovečanstva na Civile i Građane; prvi su obespravljeni tantuzi, dok Građani smeju da imaju decu (i žene u vojsku, dabome, šta fali lštar?) i da se bave raznim ostalim poslovima, o, i da li sam zaboravio da pomenem da se Građanstvo stiče samo služenjem vojnog roka?; pa na kraju pod c) ne bi ni bilo rata da mi nismo hteli baš tu planetu gde su bube živele u miru i blagostanju ne narušavajuću pritom ničiji sklad i dostojanstvo. Visok budžet, rokanje BFG-om i širok dijapazon CG buba (ima i onih koje sisaju mozak!!!) samo su paravan za poruku koju Paul želi da nam prenese, pa stoga pogledajte Starship Troopers. Ali nikako sa devojkom, smoriće se najstrašnije.



Fallen

Postoje određeni fenomeni koji se mogu objasniti samo i isključivo ako se pođe od pretpostavke da Bog postoji. Pa ako postoji Bog, po Bibliji bi još uvek trebao da traje Play-Off sila Istočne i Zapadne konferencije (dobra i zla, naravno) do sudnjeg dana kada se igra veliko finale i kada će odabrani ljudi (i žene, da ne bude da sam šovinista) konačno napraviti neki džumbus i verovatno uništiti zlo ili tako nešto. Međutim, do tog dana Bog je odlučio da napravi veću čistku po raju i protera neke od anđela koji se baš i nisu lepo ponašali, lišavajući ih pritom telesne forme, tako da oni parazitski nastanjuju ljudska tela i preuzimajući kontrolu nad njima sprovode svoju osvetu praveći masovna ubistva (Ted Bandi???). I baš maler potera Denzela Washingtona da se zameri jednom takvom i da pruži odličan povod režiseru Gregoriju Hoblitu ("Primal Fear") da snimi jedan, da se razumemo, odličan triler. Po atmosferi, film podseća na čuveni "Seven" koji je u neku ruku i započeo taj podžanr Biblical Trilera. Sasvim je razumljivo da holivudska hiperprodukcija povlači za sobom ogroman nedostatak ideja za dobar scenario, pa se scenaristi sve više okreću Bibliji kao nepresušnom izvoru ideja i nedovršenih priča koje otvaraju prostor za slobodu interpretacije i, ruku na srce, lupetanje gluposti jer je malo ko od nas zapravo i pročitao celu Bibliju i zna je dovoljno dobro da bi lovio greške. A i koga to zanima ako je film dobar i drži vas prikovanog za stolicu dva sata. Moram da napomenem i odlične epizodne uloge Johna Goodmana i retko prevaziđenog Donalda Sutherlanda, i naravno lajtmotiv filma, pesmu Stonesa "Time Is On My Side". Vredi pažnje.Veoma.



Pisma čitalaca

Priredio: Saša Pantelić

Kao prvo, zahvaljujemo svima koji su nam čestitali rođendan.

Miladinović Marko

Zdravo GAMER-u. Evo pišem ti pošto nemam šta drugo da radim (škole su zatvorene, a ja očajan). Neću da vas hvalim jer... Da pređem na stvar: Nemojte da slušate Biljanu Radivojević i vlasnike Sony-ja.

- Oglase kao što je PreCiz-ov treba poštovati. Bar njima dajte celu stranu za oglas jeftinije.
- Sony treba da se ukine, nestane i isčezne iz časopisa.
- Stavite za prvu nagradu nešto od hardvera za promenu.
- Ne obraćajte pažnju na nebuloze vlasnika Sony-ja.
- Dajte mi neke adrese sa kojih PreCiz skida slike (u ime svih muških čitalaca)

ODGOVOR:

Obično kao razlog za pisanje navode to što nas mnogo vole pa smo dirnuti tvojom iskrenošću (... nemam šta drugo da radim...). Pažljivo ćemo slušati i Biljanu i tebe i sve ostale čitaoce. Poštujemo sve oglase pa i PreCiz-ov, a što se tiče cene... Da ti nije slučajno ujak vlasnik :)? Dosta više sa Sony-jem. Bilo ga je i biće u Gamer-u. Što se nagrada tiče, nama Vea Comp-ovi stolovi nikako ne liče na softver:) Nagrade zavise od sponzora nagradne igre, pa ako vas čuju... Za adrese se obrati PreCiz-u (a po neproverenim informacijama kod njih se mogu naći i CD-ovi sa sličnim sadržajem:)

Filipović Goran

Zovem se Goran i pišem vam po ko zna koji put u nadi da ćete pročitati moje pismo. Časopis čitam od 4. broja i moram priznati da mi se dopao. Međutim, pošto niko nije savršen ima i mana. Glavna mana je to što imate previše reklama. Što je mnogo mnogo je. Druga zamerka je da ste smanjili broj opisa za Sony. Što se postera tiče svaka čast. Poslednja mana je da ako objavite i "CD" uz časopis da ćete ostaviti istu cenu. Do sada ste dobro radili, nemojte da padate nisko. Puno pozdrava za celu redakciju a posebno urednike od Gorana Filipovića iz Beograda.

ODGOVOR:

Shvatamo vaše nezadovoljstvo zbog oglasa ali postoji i druga strana medalje. Mnogima su oglasi dragocen izvor informacija i putokaz za rešavanje problema oko nabavke hardvera i softvera. Druga, možda i bitnija stvar je da se Gamer izdržava od oglasa. Cena časopisa bez reklama bi bila višestruko veća. U poslednjih 5 brojeva Gamer-a opisano je po 6 igara za Sony. Toliko o smanjenju, a kad bude više dobrih igara i broj opisa će se povećati. Rečenicu o CD-u smo prepisali slovo po slovo i definitivno nam nije jasno šta je "pisac" hteo da kaže. Ako smo dobro razumeli ti bi se bunio ako bi ostala ista cena:))) Trudićemo se da ne padnemo jer bi mogli da se povredimo:) E, da, i urednici pozdravljaju tebe.

Željko Nešić

Haug THe GaMe®-u,

i tako sam ja počeo svoje pismo... zaista neću da vas hvalim jer bih samo nabacivao nepotrebne bajtove, to su drugi uradili za mene. Ja ću eto malo da vas kritikujem (nadam se da će vam barem poći suza radosnica, zbog kritika ;o), podržaću neke stvari... i tako. Dakle da počnem:

Prvo kritike... (osmeh na lice momci)... samo da smislim... Da!! Evo jedne, za Webmajstora, list je izašao pre pet dana a ti ništa. Nema modifikovanja strane u fazonu da kažeš koji je najnoviji broj... ccccccc... sramota jedna... evo još kritika... ... ... puno nema šta. :o)

E, a sada pohvale: prvo PreCiz-u (i jedan plez Biljani Radivojević) - čoveče oni trebaju da vas plaćaju duplo zbog nas - samo nastavite sa onakvim slikama. Dole feminizam!!!! Živele lepe devojke!!!!

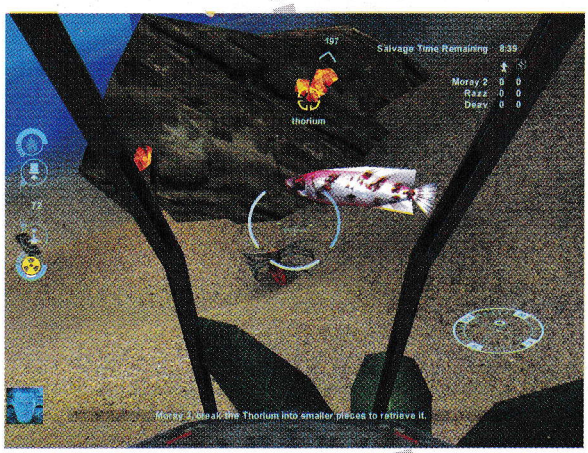
Druga pohvala ide Iznogudu.... a treća (to je ona posebna) je za GM kutak... OK shvatam da je Rajko lik od čove ali ko piše one priče!!!?!?! Želeo bih da saznam ko je napisao Remek delo Beograd 2020 - ja inače obožavam cyberpunk. Mislim, volim ja i FRP, ali meni je CP nekako bliži, stvarniji (ma nemoj, kao doživećeš ga - prim. svesti), (pa i hoću čovek je lepo naišao 2020. tada ću biti živ prim. aut). Zanimljivo je pročitati i Preživeti stotu jer iako sam ja GM sada barem znam da prepoznam neke postupke igrača... i da četvrta pohvala je za THe GaMe® THe GaMe® THe GaMe® THe GaMe® THe GaMe® THe GaMe® THe GaMe® SAMO ZATO ŠTO STE NAJBOLJI..... POZDRAVI OD POPARE :o)

ODGOVOR:

Evo, napravismo potop od silnih suza:))) Webmajstora i ja kritikujem ali šta vredi kad je jači. Bilo je tu par problema, ali rešićemo. Mnogo bitnija stvar je ta što me je tvoje pismo (e-mail) propisno razljutilo. Ako zanemarimo to što svako ima pravo na svoje mišljenje ipak ne mogu zanemariti takvu nepristojnost i to još prema devojci. Nadam se da će ti Biljana oprostiti lakše nego ja. Usput se pridružujem: Živele lepe devojke:). Hvala na pohvalama, samo... siroti Ranko (Rajko?). Zašto njemu niko ne veruje. Autor SVIH tekstova objavljenih u GM kutku je potpisani Ranko Trifković, mladić nepresušne mašte čiju sliku objavljujemo u ovom broju.

Totić Nemanja

Zdravo najbolji, pišem vam po prvi, ali naravno ne i poslednji put. Kao prvo, želeo bih da nastavite u istom ritmu, kao najbolji časopis o igrama za PC na našim prostorima. Vaš časopis čitam od 7. broja i uglavnom kupujem one igre koje "prođu" vaš test i koje vi proglasite kao dobre. Tako su se u mojoj kolekciji igara našli jedan Colin Mcrae Rally, Driver, Pharaoh, Re-volt i mnoge druge. I da ne dužim sa pohvalama, jer im zaista nema kraja, navešću vam nekoliko sugestija koje bi, verujem, pomogle da Gamer bude jos bolji.



1. Prvo, nigde u prošlim brojevima nisam video opis igre SimCity 3000 Unlimited koja se pojavila u međuvremenu. Nadam se da ćete je objaviti u nekom od dolazećih brojeva.
2. Drugo, voleo bih da obradujete mene i ostale vaše verne čitaoce i da u novogodišnji "Gamer" ubacite CD neke dobre i popularne strategije ili avanture čime biste svakako postali još bolji.
3. Na kraju jedna molba. Ovog vikenda iznajmio sam iz CD-kluba igru "Dracula Resurrection" i stigao do rudnika kada treba odredenim predmetom da okrenem skretnicu i provalim vrata vagonom, međutim tu mi nastaje problem, tog određenog predmeta nigde nema! Tumarao sam preko sat vremena lokacijama zagledao i na moguća i nemoguća mesta, ali ga nisam našao. Molim vas za pomoć! Ako znate koji je to predmet i gde da ga nađem bio bih vam neizmerno zahvalan.
4. Uzgred, mogli bi u nekom od sledećih brojeva da objavite i vodič za "Draculu". Unapred hvala!

Nemanja iz Beograda

ODGOVOR:

1. Biće (zamalo da upadne u ovaj broj).

2. Radi se na tome, ali ne smem da vam obećam ništa.

3. Eto, konačno nam neko pošalje pismo sa problemom i mi... Na žalost jedino što možemo je da zamolimo čitaoce da ti pomognu. Odgovor potraži na Gamer-ovom forumu.

4. Vodiča će biti ali nisam siguran da li će biti baš za Draculu.

Pisma čitalaca

Petrović Damjan

My name is Bond, James Bond. Ahm! Dobro, da ne preterujemo, zoves se Damjan Petrović a prijatelji me zovu Dača. Neću da vas smaram sa pohvalama, svi znaju da ste najbolji. Najviše me raduje što ste uspeli da smanjite broj štamparskih grešaka na minimum minimuma. Što se tiče nagradnog pitanja (uh, mogao bih više i da dobijem neku nagradu) za najbolju stranicu to bi bio broj 22 ali je to MClarenova formula a ja nju mrzim.

E sad ovako:

1) Neka minimum/optimum budu malo tačniji.

2) Minimim za Fifu 2000 je (ček da nađem broj 14) Pentium 233 MHz, 32 Rama i SVGA kartica, a ja imam Pentium 233+64 rama+4 Mb SVGA i ja lepo Fifu instaliram, prekopiram crack sa CD-a, uključim i sve lepo radi (pojavi se menu, određujem tim i sve ostalo). U trenutku kad se pojavi spisak igrača i završi sa loadingom izbaci me u Windows (probao sam sa više CD-ova iz različitih klubova).

3) Neka Lara Kroft bude na sledećem posteru.

I na kraju: Ko sme da vas uvek pogleda u oči? GAMER naravno!

PS (baš vas gnjavim) u rubrici pisma čitalaca dajte samo znak da ste pročitali moje pismo.

ODGOVOR:

1) Biće.

2) Opet taj minimum. Proizvođačima je cilj da prodaju što više igara pa nerealnim minimumom često proširuju krug potencijalnih kupaca. Ipak, kod tebe je u pitanju nešto drugo. Gradom je dugo kružila neispravna verzija Fife 2000. Probaj da CD isprobaš kod nekog druga. Druga mogućnost je da problem pravi tvoja konfiguracija (naročito ako imaš Cyrix-ov procesor).

3) Lara je već bila na Gamer-ovom posteru pa su male šanse da bude ponovo.

A evo i znaka :)))

Matović Miroslav

Pozdrav svima iz Redakcije najboljeg časopisa o video igrama i kompjuterima u Srbiji, Jugoslaviji, Balkanu pa i šire. Evo i ja sam se odlučio na taj veliki korak da napišem pismo. Sviđaju mi se mnoge rubrike ali hardver najviše i voleo bih da ga bude što više. Časopis je odlično urađen, sa odličnim kvalitetom papira i svim ostalim. A sada bih imao par pitanja i predloga za vas:

1) Redovan sam kupac Gamer-a od 13. broja s tim što mi fale brojevi 20 i 21 pa me interesuje kako da dođem do njih?

2) Onaj predlog za CD uz Gamer je odličan i mnogim mojim drugovima se dopao.

3) Bilo bi dobro da na svakom anketnom listiću možemo da predložimo našu Top 10 listu omiljenih igara i na osnovu glasova vi formirate top 10 meseca.

4) Rubrika vodič je mnogima bila omiljena. Zašto ste je izbacili?

Imam i dva pitanja za urednike hardware-a:

1) Uzimam nov računar pa mi preporučite PIII, K7 ili Celeron 2.

2) Da li GeForce podržava sve igre?

Toliko od mene uz pozdrav GOTOV JE!

ODGOVOR:

Niste jedini koje se dopada rubrika hardware, ali Gamer je ipak časopis pre svega posvećen igrama pa će one i dalje zauzimati centralno mesto. 1) Redovan kupac bi u Pismima čitalaca u broju 23 pročitao da se stari brojevi mogu nabaviti isključivo u redakciji Gamer-a. Zbog velikih problema sa Poštom i nestajanjem poslatih primeraka nismo u mogućnosti da vam na taj način dostavljamo stare brojeve; 2) Baš lepo; 3) Tehnički je nama u Redakciji to dosta komplikovanije, a sa druge strane smatramo da je ovakva lista mnogo aktuelnija jer se ne vrte uvek iste (stare) igre; 4) Nije definitivno izbačena već samo privremeno. Što se tiče hardvera naša preporuka nisu ni PIII ni K7 ni Celeron 2 (pogotovo ne PIII) već AMD Duron. GeForce radi sasvim dobro sa svim novim i 95% starih igara. I na kraju: Ostavite politiku za neke druge časopise.

Jović Marko

Dragi Gamer-u i Gamerovci,

čitam vaš i naš časopis ravno godinu dana a pišem po 1000. put. Na žalost, moram da priznam da moj doskora omiljeni časopis više nije ono što i pre. Jednostavno, za godinu dana navikao sam da se obim časopisa povećava, cena takođe, a iščekivanje novog broja smanjuje. Nadam se da će se sve promeniti a u ovom pismu ću vam navesti neke od izmena koje bi trebale da pomognu uzdizanju vašeg časopisa na nivo koji mu (po kvalitetu papira) i dolikuje. Kao prvo, što se tiče nagradne igre (koju 99% čitalaca prvo pročita) mislim da bi trebali da uvedete neke veće izmene što se tiče pitanja. Na primer, veoma mi se dopalo pitanje da li brojač na vašem sajtu petocifren broj. Mislim da treba da uvedete neka ovakva malo teža pitanja zbog onih koji imaju više znanja od sreće. Naravno, ne moraju sve nagrade da idu onome ko tačno odgovori već možda jedna ili dve nagrade. Ostali učestvuju u normalnoj dosadašnjoj igri na sreću. Takođe imam jednu veliku kritiku za vas jer mislim da nisam jedini koji je primetio da je izvesni Miša Jovanović iz Batajnice do sada dobio 10 CD-a (deset) i jednu glavnu nagradu. To nije fer, ima nas koji učestvujemo i u nagradnoj igri i šaljemo pisma a ipak... Dolazimo do ocenjivanja igre. Tu vidim da ste napravili propust jer igru ocenjuje 1 čovek. Mislim da ocenjivanje treba da vršimo ili mi (čitaoci) ili redakcija (svi članovi) radi što objektivnije ocene. Na primer, ocena od 88% za MDK2 je baš, baš visoka. Ovo nije samo moje mišljenje već i svih mojih drugova koji su je igrali.

Imam i pohvalu za opise (duhoviti, različiti...), a posebno na onu nagradnu igru u realizaciji sa List Computersom. Smatram da bi trebali da napravite još jednu takvu ali za nas koji nismo toliko obrazovani za kreiranje introa, već za, npr, što smešniji wallpaper, opis neke igre... Ovo bi bila prava novogodišnja igra. Ako pročitate listić (anketni) videćete da mi je omiljeni žanr FPS i stoga vas molim klečeći, plačući iskreno, da, nekako, sve najbolje modele, mape, modove, pack-ove i skinove u saradnji sa nekim strpate na 1 CD jer koliko god se mi trudili da skinemo to sa neta ili snimimo iz igraonice to ne uspeva ili nismo zadovoljni. Stoga vas iskreno i ponizno molim da budete pokretač jedne takve akcije za Q3, UT... Takođe moram da kažem da vam sajt nije ništa posebno (očekivao sam mnogo više). Nadam se da ćete uslišiti sve moje molbe, predloge, hirove... Takođe, mogli bi i da napravite intervju sa pobednikom turnira u Novom Sadu - Freemanom 3D - Zoranom Drakulićem i usput pozdrav za vašeg kolegu koji je takođe bio na turniru.

ODGOVOR:

Da, definitivno tu ima nečega. Ima sasvim dobrih predloga (npr. o težini pitanja) ali mi to i predlozi za nagradnu igru pomalo liče na nameštеni konkurs u kome se svi uslovi prilagođavaju određenoj osobi. Što se tiče srećnog čitaoca Miše, nismo i nećemo brojati nagrade. Svi pristigli kuponi ravnopravno učestvuju, a ako neko baš ima sreće, pa nek mu bude. Igre uglavnom ocenjuje jedna osoba jer je jedna osoba i testira. Zamislite kad bi svako od nas morao da istestira po 30-ak igara mesečno. Ocene (naročito za atmosferu) će uvek biti subjektivne, ali zato je tu opis igre pa sami procenite koliko vam određena igra odgovara.

Dok bude sponzora biće i nagradnih igara. Svaki konkretan predlog za poboljšanje sajta je dobrodošao (npr. šta ste vi to očekivali). Predlog za intervjue je usvojen i već se radi na tome (trenutno ne sa Zoranom, ali možda kasnije...).

Frag 4 turnir

Najbitniji događaj koji je "pogodio" Multiplayer scenu u Oktobru bio je Frag4 turnir u organizaciji The CPL-a. Za razliku od proteklih Frag turnira, ovaj je kao glavni turnir imao Quake3 Team Play turnir na kome su učestvovali skoro svi eminentni klanovi iz čitavog sveta. Tu su bili

Kapitol,
Clan 9,
R3volution,
Team Canine,
Team Abuse,
Ichorvile,
The Stickmen,
Xeno,
Schroet Kommando,
Eyeballers,
Mortal Teamwork.

Tehnički sponzor čitavog turnira bio je Gateway koji je obezbedio 120 (sto dvadeset) Pentium 3 računara na 933Mhz sa 256MB rama, kod kojih je ukupna dužina svih kablova iznosila negde oko 5 kilometara. Favoriti su opravdali očekivanja, a lista na kraju turnira izgledala je ovako :

1.Kapitol
2.R3volution
3.Stickmen
4.Eyeballers
5.Schroet Kommando
6.Ichorvile
7.Team Abuse
8.Clan 9 USA

Posebno "zanimljiv" meč je bio između clana Kapitol i Deep Penetration klana koji se završio rezultatom (pazite sad) 318 - 3, na kome je čuveni Fatality imao ni manje ni više do 100 fragova. Pobednici turnira dobili su 15000$ od Karne, proizvođača čuvenog Razer Boomslang miša koja je na ovom turniru predstavila svog novog Razer Mamba pacova. Izgleda da Fatality nije baš bio zadovoljan nagradom pošto je na CPL-u uzeo 40K $ a ovde mora da uzme "samo" 15K i još da ih podeli sa drugarima, ali šta je tu je.

U pauzama između mečeva, velike firme kao što su Karna i Microsoft predstavile su svoje nove proizvode, pa je tako (kao što smo rekli) Mamba miš doživeo svoju promociju, dok je Microsoft predstavio SideWinder - Strategic commander spravicu pod sloganom "Great commanders don't do grunt work". Sidewinder je zapravo uređaj sličan mišu koji se drži sa leve strane tastature i na sebi poseduje ogroman broj dugmića na koje se mogu "nabaciti" čak 72 različite funkcije!

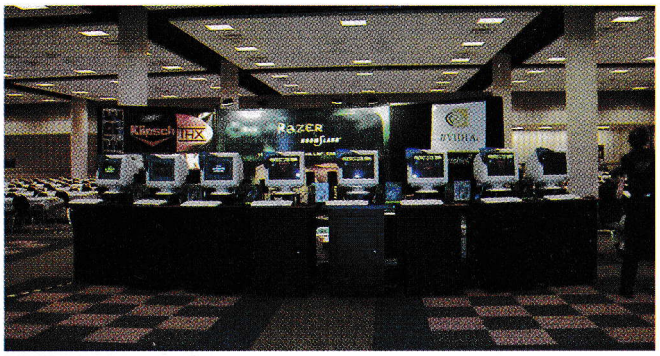
Ono što je privuklo mnoge novinare jeste prvi ženski Quake3 turnir na kome je učestvovalo nešto manje od 20 takmičarki iz čitavog sveta. Među njima je bila i Kitiara, quakerka iz Hrvatske o kojoj smo pisali u prošlom broju. Od poznatijih faca na turniru su učestvovale Succubus i Kornelia, Pantina Killcreek;) inače devojka John Romera, kao i Anna Kang, lepša polovina John Carmacka. Poredak na kraju :

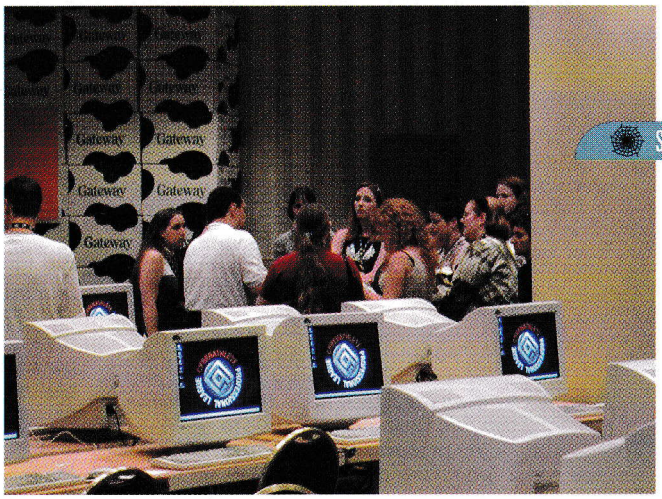
1.Succubus
2.Kornelia
3.Trillian
4.Shakes
5.Kitiara

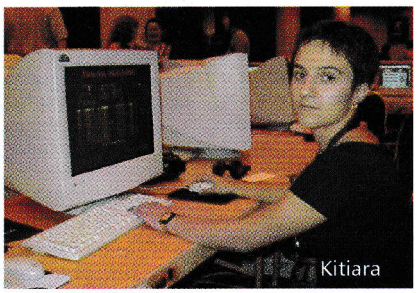
Sjajan uspeh hrvatske takmičarke, kao što možete da vidite. Inače, finalni meč između Succubus i Kornelie bio je veoma zanimljiv. Kornelia je povela sa 5-1, Succubus je zatim uspela da izjednači, povede, pobedi sa 6:5 i ode kući sa 2000$.

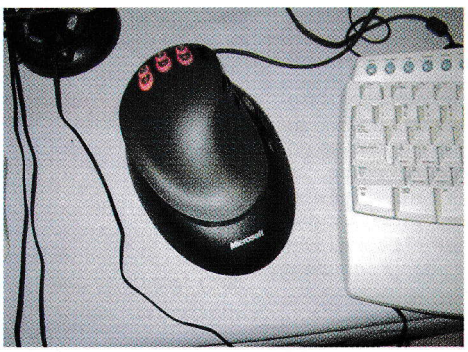
Frag 4 je bio poznat i po tome što se na istom odigrao prvi Counter-Strike turnir na kome je pobedio klan **[s]** dobivši u finalu klan **[CK3]**, a održan je i "prijateljski" Doom2 turnir na kome je učestvovao i sam John Romero.

Zanimljivo je spomenuti i to što su svi takmičari pred sam meč imali pravo na masažu, gde su ih iskusni maseri gnjavili po leđima i vratu, i posebno izmasirali prste samih takmičara. Pored ovoga, svako ko je želeo, mogao je da povede svog privatnog trenera koji bi mu u toku meča saopštavao šta da radi, predlagao mu taktike i govorio koliko je još vremena ostalo do pojave novog megahelta i slično.






Kitiara



KillCreek

Turniri odloženi

Skoro svi turniri koje smo najavili u prošlom broju su odloženi do daljnjeg. Pravi razlog se ne zna. Neki, zbog ne mogućnosti da odrade sve šta su hteli za turnir, neki zbog toga što ne mogu da nađu prave sponzore a neke pak, samo mrzi da bilo šta rade. Stoga, ostaje nam da čekamo malo "bolja" vremena, verovatno tamo negde oko nove godine, kada se očekuje veći broj turnira iz raznoraznih Multiplayer igara, prvenstveno Unreal Tournamenta i Counter-Strikea.

SER vs CRO part two (second blood?)

Unreal Tournament ekipe Hrvatske i Srbije ugovorile su novi meč, koji će se odigrati prve nedelje u Novembru. Do ugovora novog meča došlo je zato što skoro svi multiplayer igrači u Hrvatskoj sada imaju ISDN pa im tako ping na našim serverima neće prelaziti 300, dok su naši momci (plavi?), u nedostatku ISDN-a odlučili da meč odigraju u jednoj popularnoj beogradskoj igraonici koja poseduje permanentu vezu sa Internetom. Od pravila se zna sledeće :

- svako bira svoju mapu, i na svakoj odabranoj mapi se igraju po dva meča
- dve mape se igraju na hrvatskom serveru a dve na domaćem
- timelimit 15
- flag limit 4
- i naravno 6 na 6

Ovo će biti mnogo bolji i interesantniji meč od prethodnog zbog manjeg pinga i laga kod obe ekipe, tako da ćemo verovatno posle prve nedelje Novembra saznati koja je reprezentacija od ove dve bolja u Unreal Tournamentu.

Hrvatska Quake2 liga

Najzad su komšije uspele da se organizuju i osnuju svoju quake2 ligu. Ono što je za nas zanimljivo jeste da je liga otvorena za sve koji žele da se igraju iz bilo koje zemlje sveta, pa tako i naše. U priči sa nekim "facama" ;) hrvatske uspeo sam da doznam da bi oni baš želeli da igraju sa nama (što, pitam se?). Za sve koji možda žele da prijave svoj klan za ovu ligu evo nešto dodatnog infoa izvučenog iz zvaničnog pravilnika. Samo pre svega da napomenem pa je prva "test" faza počela, tako da se neki mečevi već uveliko odigravaju, ali se lako možete priključiti.

Broj igrača

Iako je bilo teško dogovoriti hoće li se igrati 3 na 3 ili 4 na 4, ipak je izglasano 4 na 4. Zašto 4 na 4? Mnogo ljudi je za taj broj igrača i nadamo se da ćemo, ako ikada budemo imati normalne veze sa svetom, i mi kao i ostali igrati svuda po Europi i možda svijetu. U svetu se svuda igra 4 na 4 i mi želimo, ako taj dan ikada dođe, biti spremni i pokazati se u najboljem svetlu. Znanje imamo, igrače imamo, jedino što nedostaje je tehnološka razvijenost.

Mape

Igraju se sve DM mape osim Q2DM4 - Lost Hallways. Mape će biti modifikovane te će na mapama biti izbačeni svi power-up dodaci osim Megahealth-a, i Body Armor-a. Svaki klan biraće jednu mapu, a u slučaju 1:1 rezultata o pobedniku će odlučivati najbolja mapa - Q2DM1 - The Edge. Na toj mapi će se verovatno održati najbolji mečevi i najnapetiji jer se kod nas ta mapa gotovo stalno igra i većina igrača je odlično zna.

Opšta pravila

- liga je neprofitna i dobrovoljna
- liga nema nikakvih materijalnih nagrada
- u ligi mogu sudelovati klanovi iz celog sveta
- u ligi jednakopravno sudeluju svi playeri, bez obzira na connection

Organizacija komunikacija

- sve sudije lige moraju imati instaliran ICQ i biti dostupni na neki telefon
- sve komunikacije teku ICQ-om i samo ako nekoga u dogovoreno vreme nema i telefonom
- svaki klan mora imati svog leadera
- svaki klan mora imati svog fight leadera (zamenu za leadera)
- svi članovi klana moraju unutar klana međusobno razmijeniti ICQ UIN-ove i telefone
- svi klan/fight leaderi svih klanova moraju međusobno razmijeniti ICQ UIN-ove i telefone

Sistem igranja

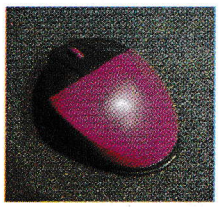
- partije se igraju 4 na 4
- partija se igra se na 2 dobijena meča
- jedan meč traje 20 minuta - u slučaju izjednačenja na kraju meča, igra se na "sudden death" - zlatni frag
- biraju se i igraju samo mape koje su pretходno dogovorene u ligi (sve DM osim DM4)
- svaki klan bira po jednu mapu (od dogovorenih), treća (ako se igra) je obavezno Q2DM1
- u prvom krugu svaki klan igra po jednu partiju sa svakim klanom, 4 najbolja klana idu dalje
- u drugom krugu 4 najbolja klana igraju svako sa svakim, 2 najbolja idu dalje
- u trećem krugu 2 najbolja klana igraju finale

Sistem bodovanja

- za svaki dobijeni meč klan dobija 1 bod
- za ukupnu frag razliku partije veću od 50% dobija se još jedan dodatni bod
- ukoliko neki fight nečijom krivicom ne bude odigran, krivac za neodigravanje dobija -1 bod, a pobednik 2 boda
- ako se neki klan raspadne/istupi/izbaci iz lige, bodovi koje su drugi klanovi osvojili igrajući protiv njega se brišu
-

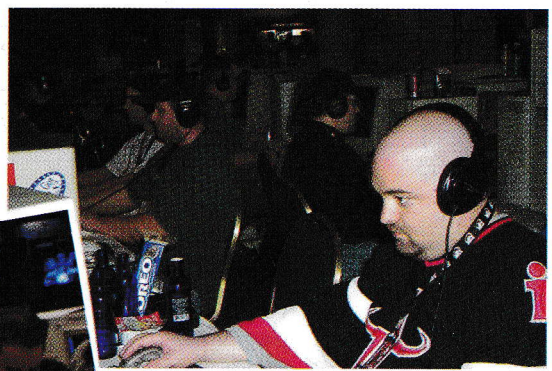
ukoliko su na kraju kruga neki klanovi po bodovima izjednačeni, gledaju se, po prioritetu:

1. njihov međusobni odnos pobeda i poraza
2. ukupno sakupljena frag razlika u međusobnim mečevima
3. ukupno sakupljena frag razlika u dosadašnjem takmičenju

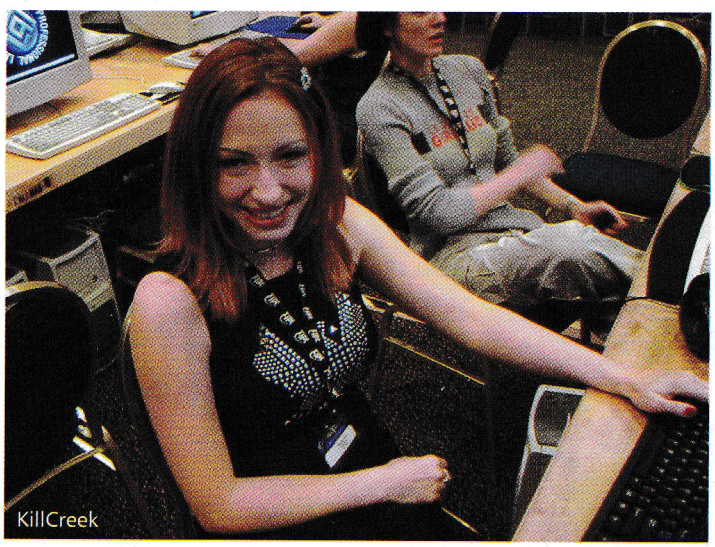


IN-game settings

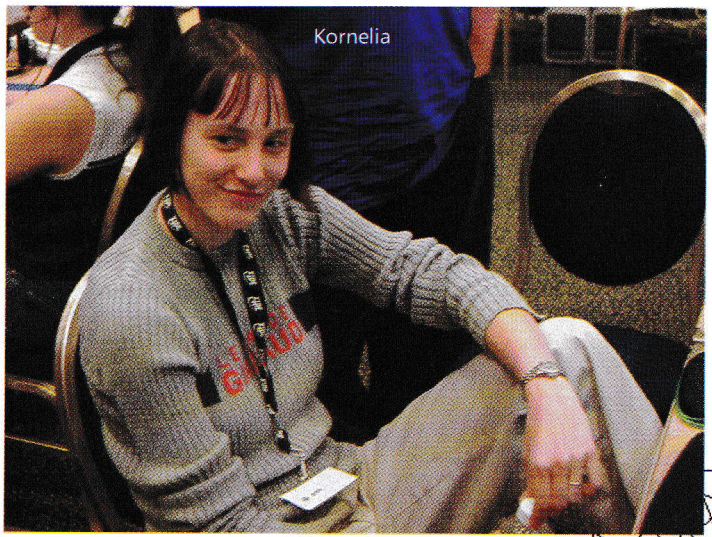
- ID je ON
- warmup je 0%
- timelimit je 20
- team damage je ON
- weapons stay je OFF
- BFG, PS, Quad i Invul isključuju se na svim mapama
- svi itemi koriste se pri uzimanju, dakle: instant use
- klanovi smeju za teamskin koristiti samo male/grunt ili female/athena skin
- male/female skin problem rešava se u nitru, tako da oko toga nema dogovaranja
- ubijanje u lagu nije kažnjivo, ali je moralno nepoželjno
- ubijanje onih koji za vrijeme fighta stoje na mjestu i/ili pišu pohvalno je i poželjno
- primere ubijanja u lagu stavićemo on-line kao sramotu za one koji su to radili
- primere fair-play-a stavićemo on-line na ponos onima koji su bili fair-play-eri



Kao što sam pomenuo iznad, već su počeli neki test mečevi, pa ako se sve pokaže OK i uspešnim liga startuje 26.11. (ako ne i pre). Nagrada nema, već se igra "za slavu", ali to ne znači da možda neki sponzor neće da "uleti" i podeli par lepih nagrada pobednicima turnira. Za sav ostali info i već prijavljene klanove najbolje je da pročitate izveštaj na adresi *www.klanrur.co.yu/reviews/hr_izvestaj4.htm*



KillCreek



Kornelia

●●●●●● Ognjen Popović

Sanity: Aiken's Artifact

Sanity, igra od koje se dosta očekivalo u najavama... s razlogom.

Godini 2028me, pronađen je misteriozni artifakt, koji je ubrzo poveren na proučavanje dr. Aiken. Doktorka je posle izvesnog vremena uspela da iz artifakta izvuče serum fantastičnih mogućnosti. Njegovom upotrebom omogućeno je aktiviranje nekorišćenih delova ljudskog mozga. Međutim, pored mnogobrojnih psioničkih sposobnosti, kod korisnika se kao neželjena posledica javio gubitak razuma usled nemogućnosti mozga da se adaptira na novonastale uslove. Rezultat događaja koji su usledili je velika količina poremećenih psionika kriminalaca koji upotrebljavaju svoje moći u neprihvatljive svrhe. Zbog toga je nastala organizacija DNPC (department of national psionic control) sa ciljem da spreči dalju havariju. Vi se nalazite u koži Caina, koji je među prvim ljudima koji su rođeni sa ovim sposobnostima i uz to je jedan od najistaknutijih agenata DNPC-a. Naravno, ove osobine su mu dodeljene veštački još kod začeća, jer se ispostavilo da čovek može kontrolisati svoje psioničke moći ako se od malena razvija sa njima. Početak igre zatiče vas u privatnim odajama.

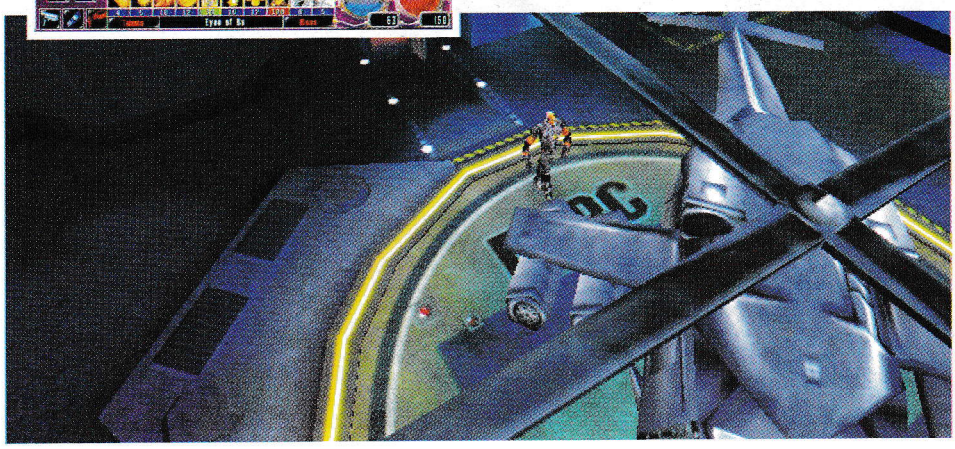
Šta očekivati od arkadne avanture koja koristi Lithtech tehnologiju? Pa, treba očekivati arkadnu avanturu sa leeepim svetlosnim efektima. Sanity je upravo to. No, postoji par stvarčica koje ga svrstavaju u natprosečne igre počev od lepe šminke koja će zabašuriti sve nedostake, pa do velikog broja Psioničkih moći koje Cain koristi. I na kraju, sam Cain, tipična naložena sirovina iz američkih filmova, u atmosferu se uklapa bolje nego Deda Mraz u novogodišnju proslavu.

Avanturistički elementi nisu ekstremno teški, i neće predstavljati naročit problem u rešavanju zagonetki. Možda je u njihovom prevazilaženju najveća teškoća pričanje sa svim likovima na mapi, jer se tako ponekad može prevideti važna informacija. U principu, svaki put kada dođete do problema, ili će Cain svojim komentarom "Aha, mislim da treba uraditi ovo" nagovestiti rešenje, ili će dobiti poruku iz štaba tipa "Cain, verovatno treba da uradiš ono". Ali, kako priča odmiče, i događaji će poprimiti zanimljiviju atmosferu - tako može doći do haosa u sobi za treniranje, kada ostajete zaključani pri enormnom povećanju težine vežbe.

Nerazdvojni pratioci Caina od početka igre su značka, pištolj i telefon. Dok značka služi za identifikaciju među običnim svetom, pištolj predstavlja ili sredstvo za "uverljiviju" identifikaciju, ili čisto kao pomagalo u slučaju da ostanete bez psioničkih sposobnosti jer je pored toga što ostavlja rupe na teksturama prilično neefikasan. Na kraju, telefon je način da budete obaveštavani tokom misije o cilju iste. Konačno smo došli do najvažnijeg elementa u igri - značaja psioničkih talenata.

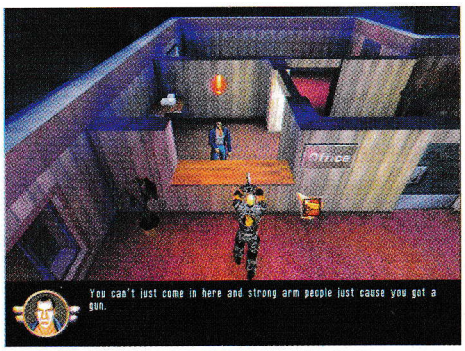
Sve psioničke osobine nazivaju se talenti, i

podeljene su u osam vrsta, od kojih svaka vrsta pripada jednom totemu. Kako svaki totem sadrži desetak talenata, ukupan broj dostiže negde preko 80 unikatnih moći. Zanimljivo je da se psioničke moći mogu definisati na dva načina: 1) One zamenjuju magije iz Sonyjevskih RPG-ova; 2) Zamenjuju predmete iz običnih avantura. Tvrdnja (2) zahteva malo jasnije obrazloženje: kako u Sanityu možete nositi bukvalno jedan predmet u trenutku, i pošto se on obično iskoristi dva metra od mesta sa koga je pokupljen, jasno je da bi se tako avanturistički element sveo na dijaloge. Eh, tu su psioničke sposobnosti tipa onih koje dozvoljavaju manipulisanje objektima. Npr. novu sposobnost u jednom nivou možete pokupiti tek ako iskoristite Psionic Push - talenat kojim ste u stanju da gurate predmete. Na taj način je potrebno da u stilu Sokobana dovedete kutiju preko strujne ograde i na taj način omogućite sebi prolaz. Na dnu ekrana postoji deset mesta za postavljanje hot-key osobina. Kako ih, kao što smo rekli, imate preko 80, iskoristite po defaultu taster "m", i uđite na ekran za manipulaciju talentima. Ovde možete videti koje ste osobine (talente) do sada prikupili, kojim totemima pripadaju, i šta vam zauzima hot-keyeve. Da bi izbegli haos pri većem broju skupljenih talenata, možete ih organizovati po grupama, i tako organizovane grupe premeštati u hot-keyeve. Na taj način, recimo, ako ste u jednu grupu stavili sve magije, ups...psioničke sposobnosti vatrenog totema, na jedan taster ih možete pozvati i manipulisati sa njima.



Brojne kontrole vas u početku mogu zbuniti. Evo recepta za uspeh - pri borbi za upravljanje Cainom koristite strelice, a miš za nišanjenje i pucanje. Ovako ste dovoljno okretni za izbegavanje napada, a opet izuzetno precizni prilikom nišanjenja. Kameru je najbolje ostaviti da se po defaultu kreće u skladu sa urađenim algoritmom, nego da je sami rotirate, zumirate i tako dođete u situaciju da ne vidite ni prst pred nosom. Ali i tako u najvećem broju slučajeva preglednost neće biti na zadovoljavajućem nivou, a u skladu sa tim često ćete bespotrebno gubiti energiju pokušavajući da utvrdite odakle dolazi napad. Još kada se pridoda da se možete zakočiti pri rotiranju kamere dok akcija traje, smrt je ponekad neizbežna, a i utoliko više frustrirajuća kada se pomene izuzetno dugo učitavanje pozicije. Mape po kojima se krećete, iako šarene i sa velikim brojem detalja, na svakom koraku su zablokirane nelogičnim barijerama koje vas sprečavaju u lutanju.

Sanity: Aiken's artifakt je uopšte jako zanimljiva igra, kako zbog velikog broja psioničkih sposobnosti, tako i zbog atmosfere koja nastaje kada više psionika ukrste svoje moći. Tada nastaje prava drama na ekranu: Iz zemlje izlazi džinovska neman, sa neba padaju smrtonosni projektili, fireballovi lete na sve strane a vi okruženi zaštitnom aurom smišljate koja bi magija...opet ups... koji bi talenat bio najpodesniji u ovakvoj situaciji. Ovo omogućenom multiplayeru služi na čast, s obzirom da je jako zanimljiv pri učešću više igrača. Muzička podloga je izvanredna, a autor teksta se pita zašto je jedini rep koji mu se sviđa onaj u komjuterskim igrama. Takođe, upečatljivi digitalizovani glasovi, kao i galerija ostalih likova omogućiće vam da se uživite u novu avanturu koja se igra manje-više u jednom dahu.



igromer

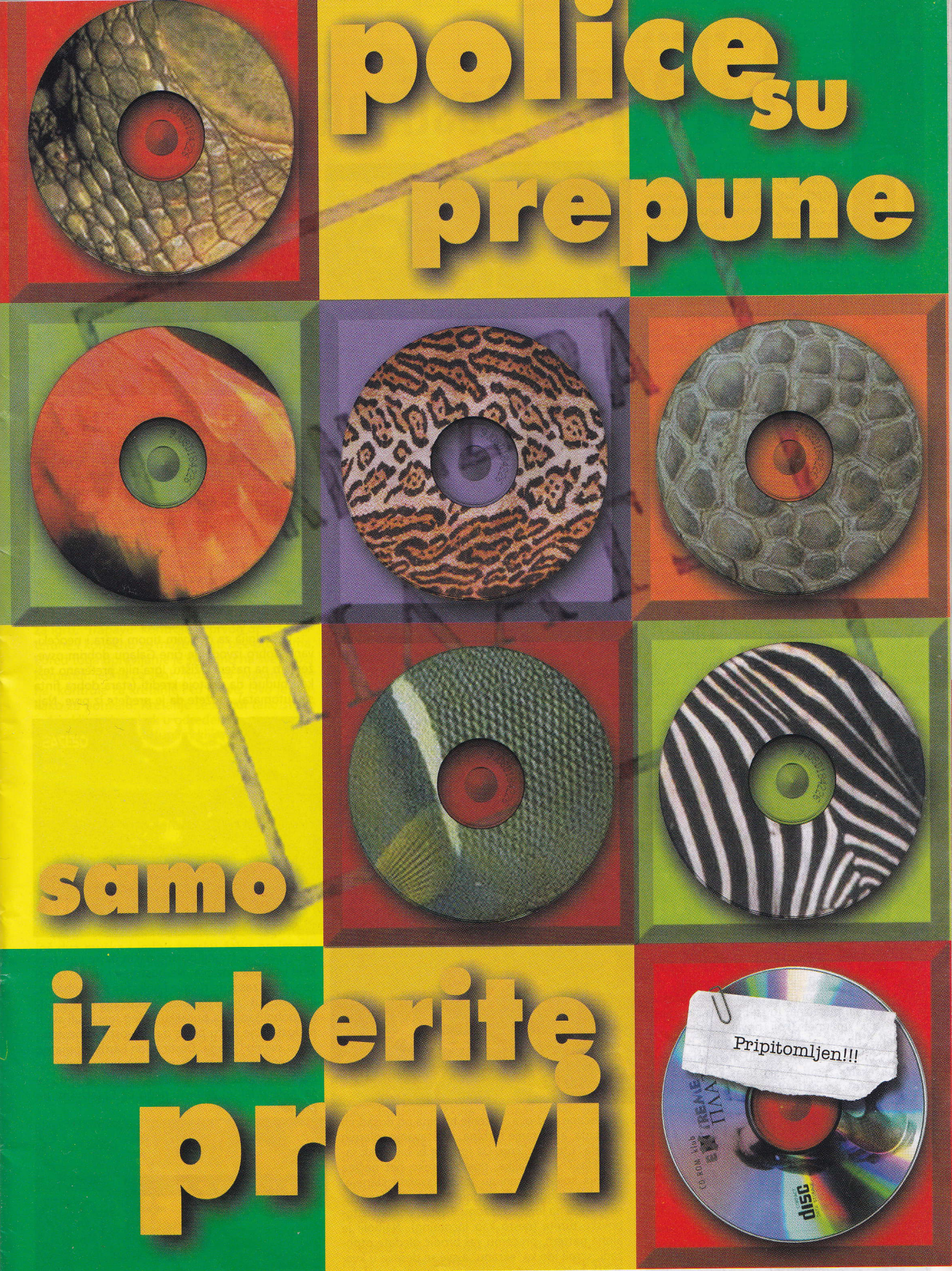
Lik Caina +
Kamera −

83%

Žanr: Arkadna avantura
1 CD

Minimum: PII300MHz, 64Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII450MHz, 96 Mb RAM

grafika	80
zvuk	87
muzika	85
igrivost	75
atmosfera	84



CD ROM Klub EXTREME ΠΛΑΤΩ

Extreme PLATO, Knjižara Plato, Akademski Plato 1, telefon: 011/185 671, 063/24 25 24, radno vreme 09-24 h, nedeljom 12-24 h,
Extreme PLATO II, Hala Pionir, ulaz B, telefon: 011/754 945 radno vreme: 10-18 h, subotom 10-18 h

●●●●●● Ranko Trifković

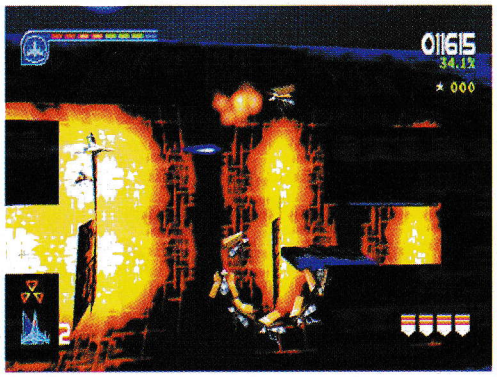
Galaga: Destination Earth

Danas učimo o izumrlim vrstama. Najstarija rasa su Space Invadersi, istrebljeni do jednog u "salonima zabave", upošljavajući hiljade mladih "pilota" koji su trošili svoju krv, znoj i suze (i sitne parice). Tragom Invadersa došli su Galaxianci, Phoenix, Raiden i ostale izumrle rase, koje su nastradale na manje-više sličan način. Godine 1981, Zemlju je pogodila invazija Galage. Svemirske bube rojile su se oko planete, ali mladi piloti, prekaljeni u brojnim bitkama za tri meseca utamanili su celokupnu rasu. Zemljani su se vinuli u svemir, kolonizovali planete, napredovali su do raznoraznih Homeworld-ova, Star Lancera, X-Wingova. Na žalost, brz tehnološki razvoj i ekspanzija kroz galaksiju smanjili su troškove odbrane bahatih Zemljana. Došla je 2000-ta i nova invazija Galage!! Usamljeni brod "Centurion", na putu ka zvezdama susreće flotu Galage. Najezda bubolikih svemiraca kreće se ka zemlji a jedini koji mogu (i moraju) da je zaustave su četiri pilota-lovca. Galaga ponovo jaše!

Hasbro Interactive je u saradnji sa Namcom i King of the Jungle Ltd. na naše PC računare pokušao da prenese pomamu iz vremena automata. Moram da priznam da im je uspelo! Uvodna animacija, u stilu Homeworlda priprema vas za ludilo koje sledi. Kao u stara dobra vremena, pojavljuje se mali brodić u dnu ekrana dok neprijatelji "padaju" sa vrha ekrana i uleću sa strane, vrte se u piruetama da se na kraju smire u sredini ekrana. Najklasičnija moguća pucačina može da počne. Eksplozija boja i efekata (prosto da čovek ne poveruje koje su sve efekte stavili!), glatka

animacija i odličan zvuk osvežavaju atmosferu igre. Galaga može da se pokrene u svim modovima od 640x480 u 16-bitnoj paleti do 1024x768 u 32-bitnoj paleti. Kao što se i očekuje od klasičnih pucačina, tu su i bonus-zvezdice, extra-štitovi, magnet (koji privlači jednog od protivnika na vašu stranu kao dupli brodić), smart-bomba (uništava većinu neprijatelja na ekranu), ekstra životi. Svaki talas koji uspešno "demontirate" donosi jednu medaljicu (merit).

Što više nakupite medalja, to vaš brodić ima više unapređenja (turbo, super-manevri, brže pucanje, itd.). Pored običnih talasa, tu su i challenge waves (dobijate bonus ako utamanite sve bube), boss waves (pred kraj nivoa) i najbolje osveženje - mission zone. Naime, kako Galaga napreduje ka zemlji, tako se i poprište bitke menja od ruine "Centuriona" (shipwreck stage), preko Saturna,



Evrope (za neupućene to je Jupiterov satelit), Marsa i tako sve do majke Zemlje. Svaki nivo ima svoju priču i odlično urađenu animaciju, te zadatak koji morate da obavite. Misije su raznovrsne i doprinose dobroj atmosferi igre. Tu su sakuplja-

nje escape pod-ova, čišćenje turbina od dosadnih buboida, aktiviranje turbina, uništavanje solarnih panela i tome slično. Da igra ne bi bila ipak samo klasična pucaljka, postoji preko pet načina igranja koji se smenjuju tokom svakog stage-a. Pored običnog "scroll na dole", u stilu Raidena, tu su i "scroll na levo", u fazonu R-Type, pogled iz topovske turete (nešto kao Incoming). Najbolji je alpha pattern, pri čemu vaš brodić gledate otpozadi, scroll ide ka "ekranu" a sve se dešava u kvazi-3D, nešto poput Sinistera i veoma dobro izgleda u 32-bitnoj paleti. Nova problematika u ovakvom modu je preglednost, manje precizno nišanjenje (ne pomažu ni dva nišana koja imate), kao i mogućnost da vas neprijatelji zveknu sa strane ili da vam priđu sa leđa, kada ih je gotovo nemoguće izbeći. Kada se malo naviknete doživljaj je potpun i sa velikim zadovoljstvom ćete juriti kroz klance Marsa ili podvodne pejzaže Evrope. Neprijatelji su šareni i raznovrsni, svaki ima svoje prednosti i mane. Nedostaje Big Boss, ali zato ima prilično tvrdih oraha. Od gnjavatora tu su "buve" i mali zeleni avioni (ako vam se približe mogu da vam otmu brod), "moljci" (gruvaju rakete) i gomila nekih malih raznoraznih metalno-insektoidnih varijacija. Najgori neprijatelji su automatske turete, "kaktusi" koji su naizgled neuništivi i "pčelice" koje imaju štitove, pa morate da ih uništite tek kada krenu u napad.

Nostalgija za ovakvim tipom igara i neočekivano dobro izvođenje čine Galagu dobrim osveženjem na našem tržištu. Igra nije preterano teška i budući da postoje krediti (stara dobra finta sa automata), možete da je pređete iz prve. Naj-

veća mana je što ne postoji način da se igra prekine i sačuva pozicija. Ne postoje ni "šifre" za nivoe, pa ili zasucite rukave i pokažite tim bubama, ili svaki put "Jovo nanovo". Nedostaje i neko bitno poboljšanje za pucaljku vašeg lovca, ali svi ti nedostaci ne utiču bitno na igrivost i atmosferu. Sve u svemu Galaga: Destination Earth je prijatno osveženje u pauzi nekih ozbiljnijih igara. Preporučio bih je i mlađim naraštajima, sigurno je da će se lepše (i lakše) zabaviti nego uz Cataclysm, na primer.

igromer

Našminkana pucaljka +
Za decu i nostalgičare

52 %

Žanr: Arkadna pucačina
1 CD
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII333MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	70
zvuk	50
muzika	25
igrivost	50
atmosfera	60

●●●●● Marko Šubarić

Frogger 2

U igračkom svetu zaista se dešavaju svakojaka iznenađenja. Hasbro Interactive, izdajući nastavak legendarne igre Frogger, nije ni sanjao da će se igra tako dobro prodavati (bar u Americi). Frogger je, takoreći, klasik arkadnih igara. Sudeći po tome kako je nastavak ove igre prihvaćen u Americi, Frogger 2 hrabro hodi utabanom stazom slave svog prethodnika. Naravno, igru verovatno kupuju i hvale igrači koji su igrali starog Žabca ili eventualno mlađa populacija igrača, ali da je u pitanju jedna zaista odlična arkada tu govora nema. Na žalost, igra je namenjena prvenstveno deci, tako da konačna ocena ne može biti velika, ali da postoji časopis koji opisuje isključivo igre za decu, ova igra bi trenutno bila na mestu broj jedan. Frogger 2 je jednostavno igra svog vremena sa svim prednostima i duhom starog Froggera. On je tu da ostane.

Hasbro se potrudio da usavrši sve detalje koji jednu dobru arkadu odvajaju od onih loših. Kamera je konačno odrađena dobro, pogled je iz trećeg lica, a ugao gledanja prijatan za igru. "Trapave" kontrole iz prvog dela su doterane i konačno se može igrati bez problema. Pored toga upravljanje je svedeno na svega par komandi: jedna za skok, jedna za hvatanje plena, kontrole za kretanje i to je sve. Ovo je svakako za pohvalu. Kretanje se izvodi tako što je jedan klik jedan skok u određenom pravcu. Pored običnog skoka duplim klikom komande za skok izvodi se i tzv. super-skok kojim skačete više (a šta bi drugo?). Pomoću jezika jedete leptire i ostale za žabu jestive stvari i tako sakupljate bonuse i extra živote. Što se tiče bagova, ja ih nisam primetio.

Priča koja prati igru je jednostavna, kao i sve ostalo. Ponovo je pred vama zadatak da spasite bebe-žabe od krokodila. Uvodne, i animacije između nivoa toliko su simpatične da se gledajući ih smeškate kao malo dete, a ako se tom atributu doda i podatak da su one još i odličnog kvaliteta onda je jasno da je u igru zaista uložen zavidan trud. Pored glavnog imate još dva muška i jednu žensku žabu po imenu Lili. Ona ima sopstvene nivoe koje treba da završi.

Iako ovo što je do sada rečeno možda ne pobuđuje pažnju većeg broja igrača, to zaista nije sve. Hasbro ima par kečeva u rukavu i nije džabe prodao 4 miliona kopija igre (računajući sve igračke platforme). Igra sadrži deset poglavlja i 17 solo mapa. Svako poglavlje ima svoje specifično okruženje, neprijatelje i svoje izazove. Neprijatelja ima zaista puno, ali ono čemu

je Hasbro posvetio posebnu pažnju nije baš lako rečima objasniti. To je više neki osećaj u toku igre; stalno očekujete šta je sledeća prepreka, stalno morate biti na oprezu i nikada i ništa nije rutinski i lako, sve ima svoju caku i svoje rešenje. Jednostavno igra u vama stalno održava takmičarski duh i osećaj da je sve ovo više od igre, borba čoveka i mašine, borba... kako se to kaže... damn TV!... a da, borba za golu egzistenciju. Dakle, ako se posle ove moje nadasve apokaliptične i nobelovski sročene rečenice niste zainteresovali za igru(raja je počela da se pali i žari), ne znam da li uopšte da vas pustim da dalje čitate tekst? No, dobro. Na svakoj mapi morate spasiti šest beba. Mešavinom jednostavnih rešenja i super genijalnih ideja igra me je držala pred monitorom par dana, što je u mom slučaju retkost. Dolazićete u situacije a la Indijana Džons, letećete svemirom i gde sve nećete vi i žabac stići. Za primer zamislite ovu komičnu sliku: taman ste pred kraj nivoa, ulazite u jedan zemljani kanal, kamera se naglo okreće i gledate žabicu od napred dok vam se iza leđa pojavljuje kamenčina od jedno stotinak tona koja se kotrlja kroz kanal. Zbunjeni, trčkate niz onaj kanal, panika nastaje, a vi umirete od smeha gledajući onu sliku na ekranu uz mešavinu dva zvuka: roooooooaaaaaam iza vas, i naravno: poing, poing, poing... Ma ludnica kad vam kažem. Naravno najvažnija stvar koja vam je potrebna da pređete mapu je, pored dobrih refleksa, sposobnost da dobro upamtite tajming i dužinu skoka. Najveći problemi nastaju kada morate da izvedete seriju komplikovanih duplih skokova na pokretnim platformama. Postoje i trenuci kada akcija zastane, a zatreba malo sivih ćelija, ali zaista samo malo. Iako ima par pomalo problematičnih situacija sve to je ipak dovoljno lako za rešiti, mada imajući u vidu da će verovatno deca (i naravno ja) najviše igrati ovu igru možda je to moglo i malo lakše da bude. Cela ova igra smišljena je da opusti i zabavi, nikako da isprovocira bes ili bilo šta slično tako da će čak i oni igrači koje nervira što imaju ograničen broj života biti zadovoljni. Naravno, ne kažem da imate beskonačno života, ali u toku igre imate mogućnost da pokupite bar jedno desetak extra života. Kada završite neku mapu ona ostaje otvorena tako da kasnije možete pokušati da oborite neki rekord.

Jedan od odgovora na pitanje zašto je ova igra toliko rasprostranjena možda leži u maloj hardverskoj zahtevnosti. Nasuprot tome, grafika u igri je prilično dobra. Frogger 2 ne nosi neke revolucionarne inovacije po pitanju grafike, ali igra izgleda lepo, živih je boja i glatke animacije. Iako grafika dosta podseća na neki crtani film, na šta smo već navikli kad je u pitanju Hasbro, ima delova igre koji odskaču iz ovog konteksta - deo u svemiru na primer. Igrači će moći da uživaju u grafici od 1024x768, a oni sa zaista slabim mašinama mogu da igraju i u 640x480. Što se tiče zvučnih efekata ima ih tek toliko koliko treba, a što se tiče kvaliteta i on je na nekom prosečnom nivou. Za razliku od zvučnih efekata muzika je fenomenalna. Zaista retko koja igra se može pohvaliti ovako dobrom muzikom. Kada kažem retko koja igra tu ne mislim na arkade i slične igre. Da ste koji slučajem zatekli ovu muziku u Quakeu 3 ili nekoj simulaciji vožnje i dalje biste bili u čudu koliko je dobra. Ipak, ovo je samo moje subjektivno mišljenje, uostalom videćete i sami.

Igra sadrži i multiplayer mod gde čak četiri igrača mogu istovremeno da igraju na tastaturi(teoretski), a sve se svodi na to ko će prvi stići do cilja kroz razne zamke i prepreke. Pored multiplayer modova, postoji i "retro" mode. Tu možete igrati staaaaaaaarog Froggera u 8-bitnoj grafici. Ko voli - nek izvoli.

Na kraju, najvažnije je biti iskren. Moramo se suočiti s tim da ovo nije igra koju će igrati neki zagriženi Quakeri ili neki Diablo II fanovi. Sa druge strane Frogger serijal svakako ima svoju publiku i obožavaoce širom sveta, tako da verujem da će se i nekima od vas dopasti. Pre svega očekujem da ovu igru zavole mlađi igrači i sa te strane iskreno mogu da je preporučim roditeljima dece koji ne vole da im deca igraju nasilne igre. Evo ja sam, naprimer, i zagriženi Quaker, a dopao mi se i Žabac 2. Igra donosi mnoštvo novih nivoa, devet novih grafičkih okruženja, tuce neprijatelja i... što je iznad svega, sate zabave. Zato trk...

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Napred žabe ...

... ua žablji bataci!

Žanr: Arkada

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII266MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

	69 %
grafika	70
zvuk	60
muzika	80
igrivost	60
atmosfera	73

●●●●●● Dušan Zlatković

MidTown Madness II

Arkadne simulacije vožnje će u periodu pred nama proslaviti dve decenije postojanja. Počev od automata, preko raznih vidova konzola, do danas, upravo ove simpatične trke, uz dobre stare pucačine, predstavljaju sinonim za video igru. Njihov cilj zacrtan je još u korenima: stvoriti pravu real life uzavrelu gradsku atmosferu, te osetiti čar brze, agresivne i nadasve izrazito lude vožnje. Upravo reči poput ludila, havarije, raspada i sl. najbolje oslikavaju najnovije Microsoftovo ostvarenje, sa napomenom da sve zajedno ukomponovano deluje više nego simpatično. Ipak, pitanje dovoljnog ili nedovoljnog prisustva real life komponente i dalje ostaje širom otvoreno.

Odmah treba istaći da nastavak Midtown Madnessa, kao što je i logično, sa sobom nosi veliki broj dobrih i loših karakteristika, ali u svakom slučaju deluje krajnje opuštajuće, pa i luđe od prethodnika. Pre iznošenja određenih pojedinosti, treba se zadržati na samoj srži igre. Zabavni karakter ispoštovan je u potpunosti, ali je ono što i ovoga puta nedostaje mod koji će obuhvatati sve discipline, zahtevati dodatna zalaganja, trud, biti dovoljne dužine, a na kraju kao rezultat imati kulminaciju vaše umešnosti i veštine.

Ovoga puta pridodata su nova vozila, a neka već postojeća doživela su značajne modifikacije. Tako ukupan broj sada iznosi čak 20, s tim što na početku nekoliko njih nije dostupno. Među njima se nalaze nekoliko verzija nove VW Bube, zatim Mustanga, Aston Martina, nekolicina Pick Up-ova, popularni gradski autobus, kamion sa prikolicom i sl. Što se tiče okruženja u kojima se igra odvija, treba istaći postojanje svega dva, doduše, poprilično velika grada. Radi se o Londonu i San Francisku, gradovima koji zbog neobičnog reljefa predstavljaju idealnu podlogu za jednu trkačku igru. Celokupna okolina je izuzetno dobro renderovana, iako sama grafika i brojni prateći objekti nisu naročito impresivni. Ipak, postoji više nego dovoljno detalja na ulicama, a prisutan je i zavidan broj svima dobro poznatih atrakcija vezanih za dva grada. Tako ćete biti u mogućnosti da proletite duž Trafalgar Squarea, nadomak Big Bena i mnogih znanih i neznanih mamaca za mnogobrojne turiste. Naravno, sa one strane bare, naići ćete na Golden Gate Bridge, Transamerica Pyramid i sl. (napomena: San Francisko je hardverski dosta zahtevniji od Londona) Pozitivnu stavku predstavlja i činjenica da se kompleksnost gradova ogleda u velikom broju prečica, čije je korišćenje na određenim nivoima od suštinskog značaja. To su, pre svega putevi koji vode preko razgranate mreže podzemne železnice, s tim što i na njima prete brojne opasnosti. Na ulicama ćete nailaziti na razne tipove automobila. Sama vozila možda i najviše utiču na grafiku, jer su izrađena od zaista malog broja poligona. Takođe, zamerku čine i loše posledice prilikom sudara, koje nikako nisu u skladu sa brzinom koju ste neposredno pre održavali. Popularni traffic, američki izraz koji označave ogromne kolone automobila koje se krajnje sporo kreću, zaista postoji i često prouzrokuje spektakularne sudare, za koje se, ipak, mora reći da ponekad odstupaju od svih postojećih fizičkih zakona. Naravno, radi se o pravoj arkadnoj igri, ali se u nekim segmentima otišlo u krajnost. Zanošenje vozila, na osnovu kojeg je Driver gradio i izgradio uspeh, prisutno je u formi u kojoj je značajno smanjena težina upravljanja, što i ne predstavlja pozitivnu promenu. Naime, ma koliko bilo čudno, stiče se utisak da je akrobatsko manevrisanje vozilom moguće i nakon velikih brzina na izuzetno oštrim krivinama. Kada je reč o osećaju brzine, igra zaista zadovoljava. Crveno svetlo na semaforu u daljini, ogromna gužva na raskrsnici, veliki broj pešaka oko vas, te pogled na usijani brzinometar vašeg ljubimca, stvaraju sjajan osećaj i otvaraju širok spektar mogućnosti za ponašanje u takvim situacijama. Tu treba dodati da je prolaznike neke moguće zgaziti, pošto će se isti u poslednjem trenutku baciti na stranu i izbeći najgore (vožnja po pešačkoj zoni podseća na plivanje močvarom koja je puna žaba).

Nekoliko modova iz prethodnog dela ostalo je neizmenjeno, a novi nosi naziv Crash Course i u stvari čini određeni vid karijere, pošto vas upoznaje sa različitim vozačkim tehnikama i drugim zanimljivostima. Tako se možete staviti u ulogu Hollywoodskog vozača u S.F.-u, odnosno taxi vozača u Londonu. Uspešan završetak London Cab sekcije otvara Aston Martin DB7, auto ubedljivo najboljih karakteristika. Muzika i zvuk su sasvim solidno odrađeni i najčešće dodatno doprinose izuzetnoj dinamici i brzini. Priču za sebe čine i policijske saobraćajne jedinice. Na svim nivoima težine primetan je veliki broj jedinica koje vas progone. Najvažnije je što ne postoji ni jedno pravilo po kojem se one kreću, već mogu izbiti sa svih strana, ali i čekati na određenim pozicijama, te postaviti barikade. Dakle, AI potpuno zadovoljava i predstavlja zaista prijatno unapređenje.

Kada sve pomnožimo i podelimo, dolazimo do zaključka da na gotovo svakom računaru treba pronaći mesta za Midtown Madness 2, jer on to svojim šmekom potpuno zaslužuje. Međutim, nedostatak prave single player kampanje igru zadržava na stepeniku zabavnosti i razbibrige, bez tendencije prelaska na stepenik sjaja, raskoša i teške zaraznosti. Zato će i dalje Driver ostati Driver, a MM2 samo dobra potpora do dolaska novog Vozača na naše drumove.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Zabavni karakter

\+ ... i ništa više!

75%

Žanr: Simulacija (gradske) vožnje

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII366MHz, 64 Mb RAM

grafika	73
zvuk	75
muzika	75
igrivost	70
atmosfera	79

Petar Nogo

CRIMSON SKIES

Polako su počele da pristižu igre predstavljene na Electronic Entertainment Expo sajmu. Ponos i dika Microsoftovog E3 štanda, Crimson Skies, obradovao je sve ljubitelje arkadnijih simulacija letenja, ali i ljubitelji drugih žanrova mogu biti zadovoljni, pošto je igra zamišljena kao mešavina simulacije letenja, akcione igre i, na momente, avanture. Izdavač Microsoft i proizvođač Zipper Interactive iskoristili su kao platformu board-game firme FASA koja je, u međuvremenu, postala deo Microsofta.

Scenario je jedna od najsvetlijih tačaka Crimson Skiesa. Igra se odvija u fiktivnoj prošlosti - prošlosti zato što je smeštena u tridesete godine ovog veka, a fiktivnoj zato što je cela priča potpuno izmišljena i pomalo bajkovita. Naime, Sjedinjene Američke Države su ostale bez sjedinjenosti pošto je Teksas odlučio da se otcepi, a njegov primer pratile su i Kalifornija, Juta, Njujork i Karolina. Naoštreni i svađalački odnosi novonastalih država doveli su do kraha železničkog sistema, pa je avio transport postao jedina mogućnost. Avioni i cepelini preplavili su nebo nad Amerikom, a vrednost tovara i stanje bezvlašća doveli su do pojave avio pirata. Crimson Skies vas stavlja u ulogu Nathan Zacharya, pilota plaćenika čiji je cilj borba protiv modernih gusara. Nathan će za samo 24 časa (koliko igra traje) potražiti slavu i bogatstvo preko Havaja do Holivuda i Menhetna. No, ovo nije ni delić priče, pošto CS donosi veliki broj likova i događaja koji se pojavljuju u toku igre - odnosno, u stilu FRP igara, napravljen je veoma kompleksan imaginarni svet što je novina u ovom žanru i jedan veliki plus na kontu Zipper Interactivea (Microsoft je samo izdavač:). Uvodna sekvenca je veoma zanimljiva pošto je urađena u stilu crno-belih dokumentarnih filmova pre Drugog svetskog rata, a glas naratora je odlično odabran, kao, uostalom, i ostali voice talenti koji su radili na ovoj igri.

Avioni koji se mogu voziti u Crimson Skiesu, daleko su od realnih, što je u potpunosti u sklopu sa pričom. Neizvodljivi manevri, neverovatna brzina i lakoća upravljanja (posle kratkog perioda adaptacije) potpuno odvajaju ovu igru od nikad komplikovanijih i na momente preozbiljnih simulacija letenja. Crimson Skies je čista zabava i tako je treba shvatiti, drugim rečima, ako volite MS Flight Simulator ovo nije igra za vas. Svaka misija u igri je odlično zamišljena, a brifinzi prepuni dijaloga koji polako otvaraju gore pomenuti Crimson Skies svet. Jedini problem je potpuna linearnost kampanje, što ovu igru svrstava u red igara koje se jednom odigraju i polako padnu u zaborav. Tračak nade da se to neće desiti vidi se u multiplayer modovima, a u originalnu verziju igre uključeni su klasični deathmatch i capture the flag (da, da, CTF sa avionima), a novina je zeppelin-to-zeppelin mod. Crimson Skies je, naravno, podržan od strane MSN Gaming Zonea, a što se LAN-a tiče, tu je podrška za TCP/IP i IPX.

Prema svemu što je viđeno na E3 sajmu, Crimson Skies je definitivno bio "Dečko koji obećava". Na žalost, još jednom se ponovila stara priča o preuranjenom izlasku. CS je pokazao velike mane koje se iskazuju u bolno dugim loading periodima i nestabilnosti. Tranzicija između ekrana je takođe prespora i ima tendenciju ka frizovima i padovima Windowsa. Ipak, najgori od svih bagova je činjenica da Crimson Skies često "ničim izazvan", odluči da obriše snimljenu poziciju sa hard-diska. Sve u svemu "živeo patch" koji će, nadamo se, otkloniti ove, ne baš prijatne, momente.

Crimson Skies je dobra i inovativna igra koja je povezala neke, poprilično različite žanrove. Zabavan je, jednostavan i lak, i vraća ono što je i suština kompjuterskih igara - dobru zabavu. Izbor je vaš.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Lako i zabavno +

Nestabilnost −

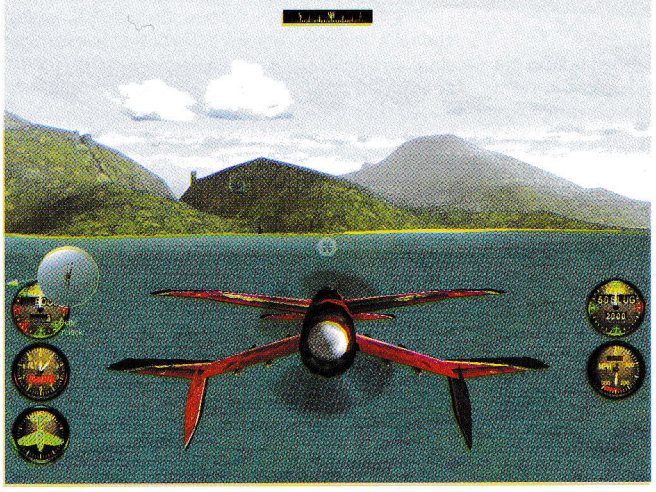
Žanr: Arkada

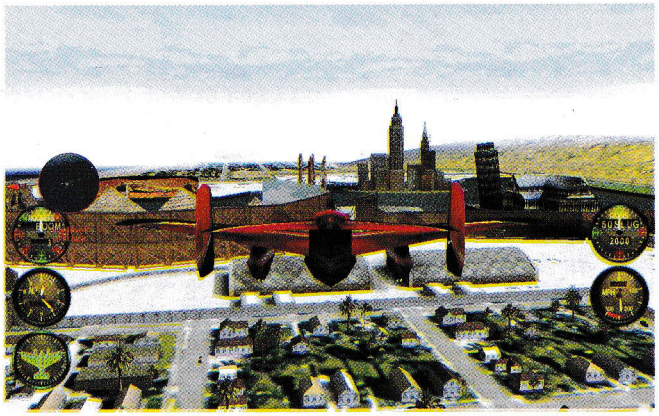
1 CD

Minimum: PII300MHz, 64Mb RAM, SVGA
Optimum: PII400MHz, 128 Mb RAM, 3D karta

84 %

grafika	85
zvuk	95
muzika	83
igrivost	75
atmosfera	84





Izbor od 3000 CD-a!

PC CD CLUB GAMER

SEGA DREAMCAST

Konzole & Igrice

- Iznajmljivanje i Snimanje
- Programi, Igre, Filmovi
- MP3 muzika
- Igre za Sony Playstation
- Prazni CD-i
- Hardware

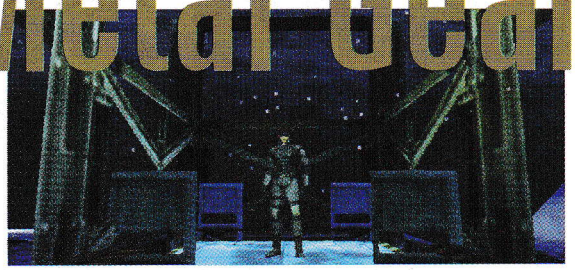
Opremite svoj CD klub kod nas uz dilerske popuste!

Novi Sad
Gagarinova 10/5
email: gamer@EUnet.yu

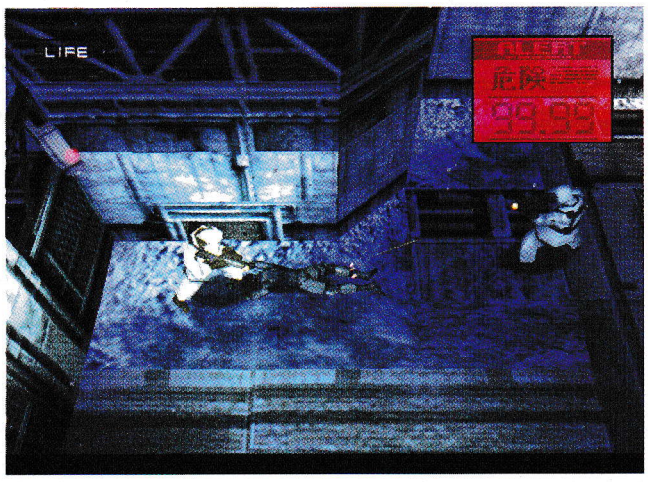
tel: 021/ 44 33 17
Radno vreme: 12 - 20 h

●●●●●● Dejan Đuričin

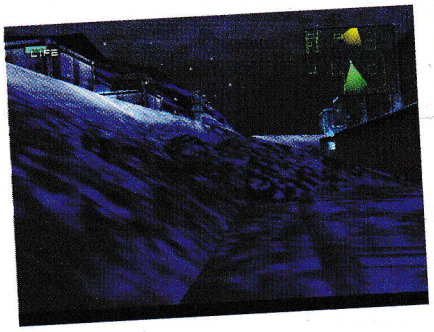
Metal Gear Solid



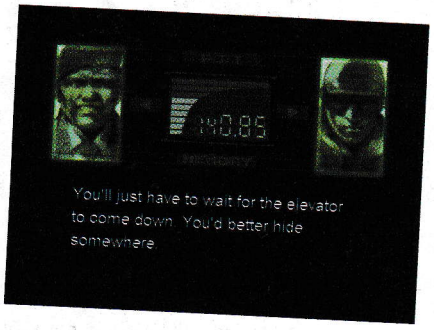
Vre par dana sam sa nekim od pripadnika pokreta za oslobođenje baštenskih patuljaka poveo raspravu o Jugoslovenskoj dramskoj sceni. Da preciziram, vodila se diskusija o učestalosti nadimka Bata među glumcima, koreografima, otorinolaringolozima i ostalim učesnicima domaće kulturno-umetničke naučno-popularne scene. Razmislite i vi malo; Bata Životinjarević (izvinjavam se - Živojinović), Bata Stojković, Bata Paskaljević, Bata Kanda, Bata i seka... Vidite li vi koliko tu bata ima. Da li je zato nastao izraz - e moj bato -. Možda je pevačica grupe Kaliope koja je svojevremeno imala hit "Bato", bila emotivno vezana za nekog od gore navedenih umetnika, što je uslovilo da muzika 80-tih bude obeležena velikim B. Sad se vi sigurno pitate kakve veze ovaj uvod ima sa Metal Gear-om, ma kakav Metal Gear, kakve ovo ima veze sa životom? Sad ću da vam kažem. Da su se i Konamijevi programeri malo više bavili ovakvim razmišljanjima, čak i ovako besmislenim kao što je ovaj uvod, sigurno ne bi imali vremena da se ovako izblamiraju kao što su to uradili sa velikim hitom sa Sonija. U pravu ste - sada će početi priča o igri, mada to činim nerado i teška srca.



Što je najgore od svega to se vidi već u samom startu. Inače igra počinje vrlo varljivom instalacijom. Našminkana i lepo doterana, ona vas vodi u lažno stanje sigurnosti i vizuelnozvučnom obmanom dovodi do pogrešnog zaključka da niste pogrešili što ste izdvojili teško stečeni dohodak za dva CD-a, koliko ova igra inače zauzima. Posle instalacije pokrenem igru, i vidim prati Sonijev fazon - nema šta. Uvodna animacija me upoznaje sa pričom (koja je inače toliko neoriginalna, da bi bio nesagledliv greh prepričavati je putem sredstava javnog obaveštavanja), i munjevitim nestankom iste pojavljuje se glavni meni. Pravi Sonijev - nema šta. Pokrenem konačno igru, gledam špicu k'o da je film u pitanju i konačno posle dva-tri minuta dobijem kontrolu nad svojim likom Solid Snakeom. Pokrenem ga levo, pokrenem desno, kretanje čudno - pravo Sonijevo. Čekaj bre - pomislim, kako Sonijevo? Pa nisam valjda ulagao onolike pare u moćnu mašinu da bi mi ona sad simulirala Sonija. Kakve su to gluposti?



Izađem opet u glavni meni, pokušam da rekonfigurišem kontrole, ali ništa. Podrška za miša ne postoji, a tastatura simulira Sonijev gamepad. Da vam pojasnim - navikli smo da na PC igrama lik koji vodimo okrećemo mišem i onda ga ranije definisanim tasterima pokrećemo napred ili nazad. U Metal Gearu je svaki kursorski taster jedan pravac, što znači da ako pritisnem strelicu desno Snake se neće okrenuti u desno nego će automatski krenuti u zadatom pravcu. Naravno, ako hoćete da idete ukoso moraćete da držite istovremeno dva tastera. Ovaj način kretanja i ne bi toliko smetao da sa sobom ne nosi skrivenu poruku - nabavite gamepad za PC. FUJ!!!! Neću ni da mrdnem bez miša mog nasušnog. Druga i ujedno najveća mana Metal Geara je totalna nepreglednost. Pošto se nalazite u ulozi najtajnijeg agenta najspecijalnijih specijalaca, od vas se očekuje da se više šunjate nego pucate. Složićete se samnom da je apsolutno nemoguće izbeći protivnika ako ne znam gde se nalazi. Pogled u igri je iz trećeg lica, ali umesto da su se poslužili kamerom koju igrač kontroliše nezavisno od lika kao što je to slučaj u Vampireu ili u odličnom Sanitiju, Konamijevci su se ipak odlučili da ostanu totalno u Soni fazonu, tako da sad imate mešavinu trećeg i prvog lica. Evo kako to izgleda u praksi: šunjam se pored nekih kutija - pogled iz 3. lica. Pošto u ovom pogledu ne vidim dalje od dva do tri piksela ispred sebe prelazim na pogled iz prvog lica, izvidim situaciju jer u ovom pogledu ne mogu da se krećem, vraćam se u malopređašnji pogled, opet se šunjam i tako u nedogled... Vrlo naporno, sporo i u ovoj eri 3D igara krajnje glupo. U ovom šunjanju vam najviše pomaže radar koji se nalazi u gornjem desnom uglu ekrana, i pokazuje gde se neprijateljski stražar nalazi i u kom pravcu gleda. U početku igre nemate nikakvog oružja, tako da ako baš dođete u situaciju da se branite imate dve opcije - ili da nemilice udarate po spejsu i bijete ih dok vas ne izbuše k'o krmka, ili da pristupite taktici "bež'te noge uneredićuvas" koja se pokazala kao mnogo uspešnija ali i manje momačka opcija. Što se tiče onog oružja - dobićete ga kasnije, i biće to pištolj sa prigušivačem, automatska puška tipa - pitaj boga šta je ovo i kojekakvo lako i teško naoružanje (kontroverzna ličnost). Kao što sam spomenuo igra ide na dva diska. Prvi je instalacija i single player kampanja, a drugi je skup nekakvih brzih misija i trening tabli. Baljezgarija.



Grafika nije loša, mada su likovi nekako kruti, a i ubijao me je sneg na prvoj tabli. Plavi kvadratići koji provejavaju s vremena na vreme znaju strašno da iznerviraju već ionako iznerviranog igrača. Dajte ljudi, nisam voleo da vidim kvadratiće ni u svesci, a kamoli u igri. Zvuk je dobar, i sve u svemu kad se pogleda iz nekog drugog ugla igra je stvarno mogla da bude jako dobra. Cela zamisao Metal Geara je zanimljiva, bešumno infiltriranje u neprijateljska postrojenja, neprimetno eliminisanje neprijatelja. Morate priznati da nema mnogo takvih igara. Ako izuzmemo Thiefa, ovo bi bila jedina ne FRP igra tog tipa. Na žalost šarani su je upropastili, razočarali me, uništili moje detinjstvo - ma dabogda im se formatirao hard disk na zadnjem nivou.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Maglovito ostvarenje +
Kretanje −

Žanr: Šunjačina sa elementima pucačina
Minimum: PII233MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII366MHz, 64 Mb RAM

2 CD

66 %

grafika	80
zvuk	82
muzika	65
igrivost	50
atmosfera	60

EXSBS

Cara Dušana 35, Zemun
011 / 613-865 exsbs@yubc.net
radno vreme: 10-20h osim nedelje

Dreamcast

PC

PlayStation

- Prodaja i otkup novih i polovnih
- PC konfiguracija i komponenti

- **INTERNET** provajding
- **YUBC** uplatno mesto

- konzole
- dodatna oprema: obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji volani, skartovi...
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova
- **Na veće količine, poseban popust!**

	No Name	Fabrički	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM	4,5 DM
10 CD-a	3,5 DM	4,0 DM	4,0 DM
20 CD-a	3,0 DM	3,5 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	2,8 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,5 DM	2,8 DM

100 i više NAZOVITE !!! EXTRA CENE

* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

SPECIJALNA PONUDA!

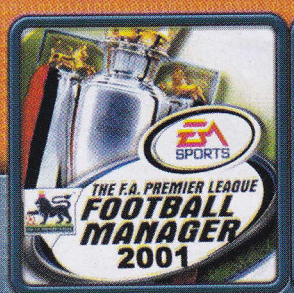
Veliki izbor prednjih i zadnjih omota i CD nalepnica za PC
sito štampa na diskovima

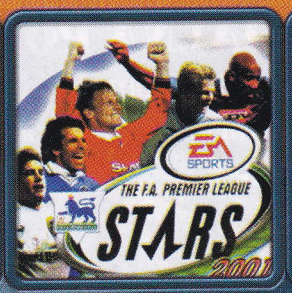
CYBERSOFT
COMPUTERS & MULTIMEDIA ENGINEERING

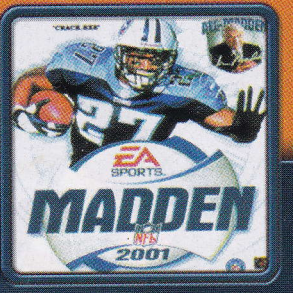
CYBERSURFER NA AUTOKOMANDI

Matične ploče već od 135.00 (Chaintech, MicroStar, Gigabyte, itd) Procesori već od 130.00 (Intel, AMD, Cyrix) HDD već od 180.00 (Quantum, Western Digital, Seagate, itd) Memorije već od 90.00 (Siemens, Toshiba, Hyndai, itd) Video karte već od 58.00 (Asus, S3, Diamond, itd) Zvučne karte već od 30.00 (Creative Labs, Yamaha, Avance Logic, itd) Modemi već od 35.00 (Rockwell, US Robotics, Lucent, itd) Monitori već od 260.00 (Samsung, Philips, NEC, itd)+berza polovnih komponenti.
+SERVISIRANJE ŠTAMPAČA, SKENERA I MONITORA...

BANJICA T.C. Banjica, Paunova 24, tel: 3672685, banjica@cybersoft.co.yu
AUTOKOMANDA ispod stadiona Partizan, Zvečanska 10, tel: 648813, autokomanda@cybersoft.co.yu
CENTAR GRADA iza skupštine Jugoslavije, Vlajkovićeva 22, tel: 3240096, centargrada@cybersoft.co.yu
BEŽANIJA kod male Pekabete, Ismeta Mujezinovića 22, tel: 1760133, bezanija@cybersoft.co.yu
MIRIJEVO T.C. Mirijevo, mirijevo@cybersoft.co.yu
NOVI PAZAR strogi centar grada, Manje Čorovića 3, tel: 063-8089293, npazar@cybersoft.co.yu
LOZNICA T.C. kod zgrade SPP, Trg Jovana Cvijića bb, tel: 063-8089293, loznica@cybersoft.co.yu
KRAGUJEVAC M. Pavlovića 8, tel: 034-333349, kragujevac@cybersoft.co.yu

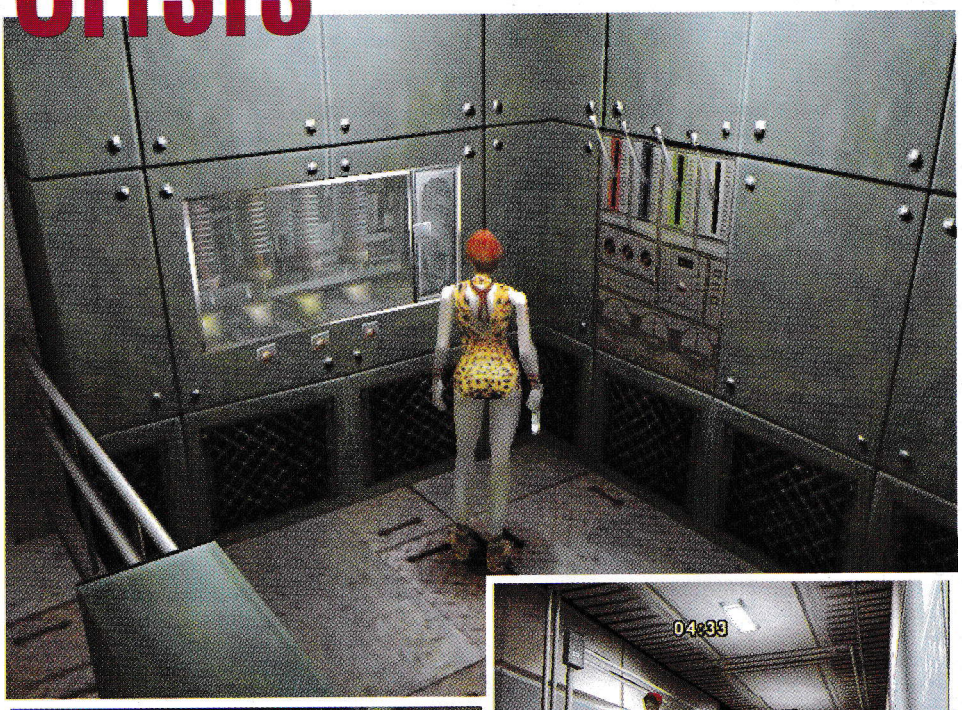






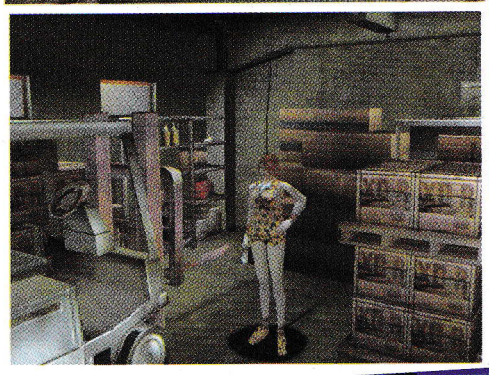
Dino Crisis

●●●●●● Petar Nogo



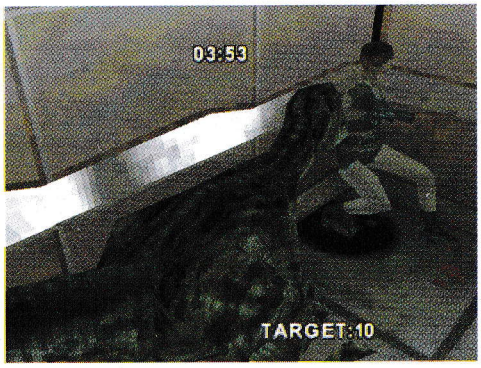
Capcom je definitivno legendarna firma za sve igrače konzola, kao i za one koji su svoju mladost proveli pored aparata za video-igre u fliperanama širom Beograda. Ova japanska firma postavila je standarde u izradi akcionih avantura sa pogledom iz trećeg lica, a njihov Resident Evil serijal odavno je ušao u legendu. Iako su se već oprobali u konverziji Sony PlayStation igara za PC (Resident Evil 1, 2) odmah treba naglasiti da je Capcom firma koja je orjentisana pretežno na tržište konzola, te da su ovakve konverzije više usputna stanica nego neko trajno opredeljenje.

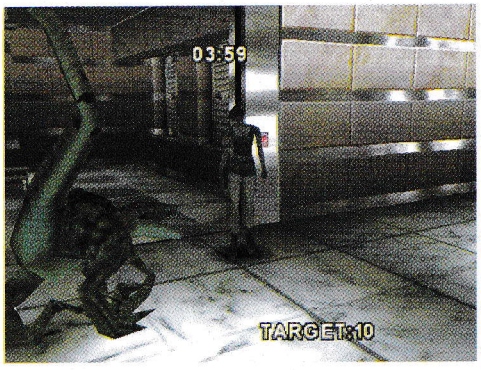
Dino Crisis je izašao u verziji za Sony Playstation pre više od godinu dana, i odmah je zadobio veliku popularnost pošto su svi ljubitelji Resident Evila lako prihvatili igru koja je donela potpuno isti gameplay sa izmenjenom pričom. Za razliku od Resident Evila koji pripada horor avanturama, Dino Crisis (kako mu i ime kaže) govori o dinosaurusima. Radnja se odvija u ne toliko dalekoj budućnosti, a mesto početka je Ibis Island. Profesor Kirk, genijalni naučnik, napravio je na ostrvu laboratoriju da bi završio rad na tajnom eksperimentu za koji je bio dotiran od strane vlade svoje zemlje. Nakon odluke vlade da prestane da finansira njegov projekat, profesor Kirk nastavlja samostalno da radi, i pronalazi takozvani Princip Čiste Energije. Osnovna ideja projekta je da napravi novi energetski izvor koji bi spasao već uveliko zagađenu planetu Zemlju, ali je, naravno, došlo i do neželjenih posledica. Naime, taj novi vid energije je omogućio razvoj novih montruoznih oružja za masovna ubistva. Još jedna kontraindikacija je pojava vremenskih portala koji su na Zemlju doveli dinosauruse koji prete opstanku čovečanstva. Tu uskačete vi, i to u ulozi Regine (Merlina, Crvene Jabuke i Plavog Orkestra), pripadnice operativnog tima specijalnih jedinica. Vaša naređenja su da pronađete profesora Kirka i pokupite sve detalje njegovog pronalaska. Mali problem je što je ostrvo prepuno dinosaurusa, raptora, T-rexova i svih drugih stvorenja koje je čika Stiven Spilberg već odavno dočarao svim ljubiteljima SF filmova.



Revolucionarnih pomaka u odnosu na Resident Evil nema. Umesto pre-renderovanih pozadina sada imamo poligonalno real-time okruženje (rendering je u realnom vremenu), a kamera je poboljšana, odnosno data joj je malo veća sloboda. Logički delovi su mnogo logičniji (krajnje logično, zar ne?) i prate glavnu radnju za razliku od Resident Evila koji je postavio meru za nikad gluplje i nepovezanije logičke zadatke. Inventar i njegova upotreba su prošireni i dozvoljavaju kombinovanje raznih predmeta a sistem nišanjenja je konačno dobio auto-aim opciju koja je više nego potrebna. Broj međuanimacija je sigurno udvostručen, a to i nije bio neki problem pošto one koriste postojeći engine igre. Snimanje pozicija je takođe napredovalo pošto se pozicija može snimiti posle izlaska iz određenih prostorija, a uvedeni su i checkpointi, na koje vas u slučaju smrti, igra vraća bez ikakvog učitavanja.

To je bio spisak unapređenja, a evo i Tamne strane meseca. Dino Crisis je klasična konverzija i ljudi u Capcomu se nisu nimalo potrudili da iskoriste prednosti PC računara. Dino Crisis radi u 640x480 rezoluciji i šesnaestobitnoj paleti boja, i, ruku na srce, izgleda očajno. Dalje, kontrola je labaviji deo igre, kao i kod svih konverzija PlayStation igara. Moje subjektivno mišljenje je da je ovaj tip igara idealan na Soniju i da ga tamo treba i ostaviti. Neosporno je da je ovo bila dobra igra na PS, ali na kompjuteru ona to nije. Sa druge strane, ako ste voleli Resident Evil, Dino Crisis će vam se, i pored svih mana, svideti. Capcomove akcione avanture iz trećeg lica su se uvek izdvajale od igara ostalih firmi, tako da je odluka isključivo na vama.





Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Kamera +
Upravljanje −

70 %

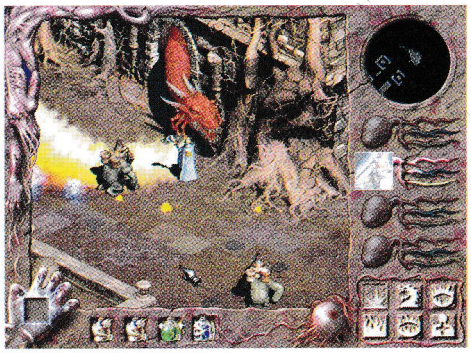
Žanr: Akciona avantura
1 CD
Minimum: P266MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII400MHz, 64 Mb RAM

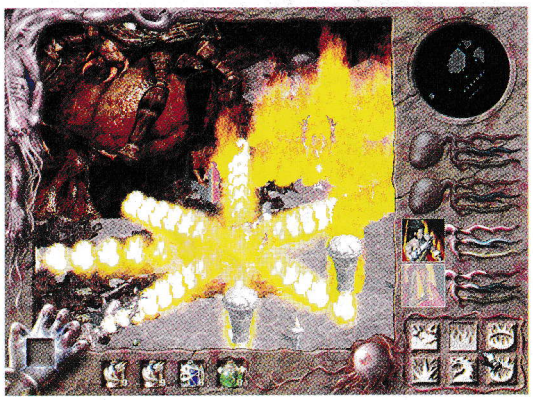
grafika	60
zvuk	74
muzika	83
igrivost	65
atmosfera	68

The Broken Land

Ognjen Popović

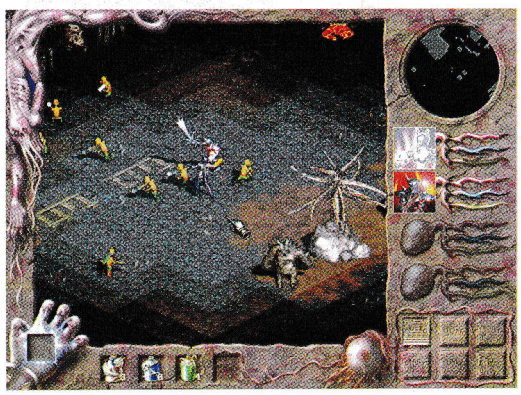
Uvodna animacija kaže ovako: Tri hrabre face, mada im se po facama to ne može zaključiti, zalaze u hodnike tajanstvene stare ruševine okružene gargojlima - i dok jedan ubrzo gine, ostali se nekako dokopavaju magičnog dragulja i zajedno sa novopridošlim članovima družine sukobljavaju sa zmajem. Priča iz manuala je prilično interesantna i kaže ovako: Pre hiljadu godina, bogovi su živeli u miru i slozi. Međutim, pri ritualu koji je održavan svakog prvog dana u godini, kada svaki bog sa sobom donosi moćnu relikviju, desila se tragedija. Uvrnuti sveštenik je upao u prostorije vrhovnog boga da otme boginju žetve (?), pri čemu je nastala bitka katastrofalnih posledica. Po zemlji se prosula krv sveštenika, i sve lutajuće duše su oživele u bizarnim oblicima koji u skorije vreme baš i neće doneti mir, prosperitet i blagostanje. Jedina nada ostaje pronalaženje i ujedinjavanje pomenutih relikvija.



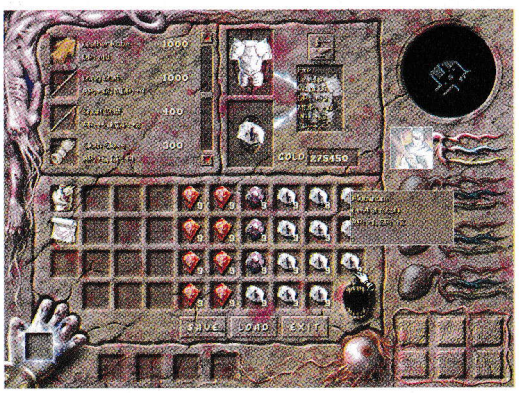


Iako je generalno gledano za klasu slabiji od Diabla II, recimo da je The Broken Land izašao u pravo vreme. Dovoljno posle njega, a pre expanion packa koji svi ljubitelji Diabla željno iščekuju. I pored toga što Broken Land izgleda dosta neugledno, neretko će vas iznenaditi. On je najviše nalik starijim igrama, zaogrnut u ruho savremene tehnologije. Da se ostavimo teoretisanja, igra se zasniva na sledećem: prevelika količina neprijatelja koju ubijate u neshvatljivo mnogo korišćenom Diablo maniru (evo mogućeg objašnjenja - upravljanje strelicama je previše zastarelo i iako može biti zanimljivo, nije u duhu savremenih tekovina, a stoga pozitivne kritike automatski izlaze iz opticaja).

Pošto smo koliko-toliko razotkrili misterioznu radnju igre, susrećemo se sa prilično poznatim ambijentom: proplanak na nedefinisanom terenu tipa zemlja sa malo travice, seoce, kovač (oružje, oklopi) i baja koji prodaje ostale stvari (napitci, kamenje(!)), izometrijski pogled, kao i pitanje šta prvo raditi. Pošto ste u početku totalno dekintirani (300 gp...dok za neke predmete treba dodati još par nula), ostaje vam da malo proučite okolinu i prikoljete par stvorenjca koja ispuštaju zvuke slične guščijim. Sada se već primećuje jedna od najočiglednijih, a ujedno i najvećih zamerki Broken Landu, od koje zavisi da li ćete nastaviti sa igrom ili ne. U pitanju je kako očajna animacija likova, tako i siromašni zvučni efekti, praćeni finom, ali ne i dovoljno izazovnom ambijentalnom muzikom. I dok su u Diablu pokreti likova glatki, praktično iz više nego dovoljno frejmova animacije, Broken Land obiluje skokovitim kretanjima i nepoželjnim cimanjima. U Broken Landu svi neprijatelji umiru na istovetan način. Postoji samo jedan zvuk vezan za upotrebu određenog oružja, ili za oglašavanje čudovišta. U Diablu je sve to lepše, raznovrsnije i profesionalnije. Ali zašto se držati samo Diabla? Cybermercs, opisan još pre više od dve godine, u ovom pogledu nadmašuje ostvarenje o kojem pričamo. No, nije sve tako crno...



Ako se po nečemu ovo ostvarenje izdvaja, onda je to mogućnost vođenja do četiri lika istovremeno, što daje jednu potpuno novu dimenziju igranju. Kontrolisanje većeg broja ljudi rešeno je na jednostavan ali efikasan način. Postoji dodeljivanje statusa vođe grupe, čime se izabrani stavlja pod vašu kontrolu, dok ostalima upravlja kompjuter. Naravno, ova titula je smenjiva, tako da po želji možete igrati sa bilo kojim članom družine. Ovo je jako korisno ako je jedan od članova ekipe na izmaku snage ili ukoliko želite da magic-user baci magiju po vašem izboru. Još jedna svetla strana igre - za razliku od Diabla, u Broken Landu postoje značajni detalji koji jako podižu atmosferu. U pitanju su različite vrste ubačenih iznenađenja. Tako dok se šetate i ubijate neprijatelje, iz pećine može da proviri zmaj koji je od vrata do glave veći nekoliko puta nego vaš lik, i zaista moćno izgleda. Takođe, čisto kao animacija, usred dungeona postoji rupa u kojoj na nekakvoj sluzavoj materiji obitava džinovski pauk.



Što se tiče samog igranja, treba istaći pojam kamenja i kovača. Naime, kako razbijate buriće rasprostranjene po svim lokacijama, nailazićete na različite gromade (aluminijum, vatreni kamen, čelik...). Izaberite predmet (oružje ili oklop), i kod kovača ga sparite zajedno sa kamenom jedne vrste, što će predmetu dodati bonuse koje taj kamen donosi. U najvećem broju slučajeva, osim poboljšanja, zadesiće se i izvesne degradacije predmeta. Tako je strateški ovo važan element igre. Na sreću, postoji objašnjenje za svaki kamen - šta dodaje, a šta smanjuje. Pored ovakve vrste kombinovanja, predmet možete spariti i sa drugim predmetom, i tako preneti njegove osobine. Ovo je korisno ako zapadnete u situaciju da dobijete novo oružje, a ne ostavljaju vam se osobine povećane kod starog. Između ostalih skillova (osobina) poput brzine, magične otpornosti itd. tri značajnije su predstavljene na ekranu pomoću skala, a to su zdravlje, magija i vitalnost. Zdravlje govori koliko ste daleko od smrti, magija se troši pri korišćenju istih, dok od vitalnosti zavisi trajanje neke magije koja deluje na duže vreme.

Zanimljiva stvar je što vam se tokom lutanja mogu priključivati likovi različiti od onih koje možete birati na početku igre, što opet doprinosi iznenađenju i zanimljivosti. Četiri lika sa početka igre, koje birate po sopstvenom nahođenu, su: Berserker, Human Knight, Archer, Axewoman. Svaki od njih dobija različite skillove kako napreduje po nivou, nosi različite vrste oklopa i koristi različita oružja. Postoji još jedna "sitnica" - likovi se razlikuju po pripadnosti bogovima. Tako postoje dark, fire, ice, holy i general atributi dodeljeni likovima. Od ovih atributa zavisi kako će neko podnositi napade određenih tipova i koliko će šteta nanositi drugima. Npr. ako ste obeleženi Ice atributom, Fire vrsta napada će po vas imati višestruko teže posledice.

Da nije previše količine neprijatelja i bednog utiska o igri na prvi pogled, The Broken Land bi predstavljao korak dalje u igranju modernih akcionih RPGova. Ovako predstavlja potencijalnu zabavu i prekraćivanje vremena bar do expansion packa koji stiže za Diablo II. Ukoliko se negde zaglavite ili vam nešto ostane nejasno, konsultujte opširan manual koji se nalazi na disku.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Puno detalja

\+

Animacija objekata

\-

Žanr: RPG

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII266MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

65 %

grafika	67
zvuk	43
muzika	70
igrivost	73
atmosfera	70

●●●●●● Slobodan Mitrović

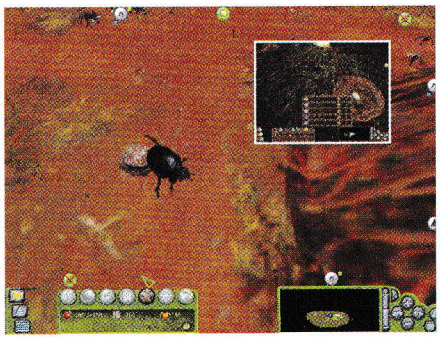
Empire of the Ants

Real time strategije su verovatno najpopularniji i najprofitabilniji žanr. Empire of the Ants je mešavina real-time strategije i simulacije stvaranja. Ako se neko seća slavne igre Settlers (ili može i noviji Majesty) povezaće je (delimično) sa ovim ostvarenjem.

Posle kraćeg uvoda, gde vidite kako jedna ženka uspešno osniva (Vašu) koloniju, moja preporuka bi bila da odigrate tutorijal, jer u suprotnom teško da ćete se ikako snaći u igri. Postoje dve "dubine" u samoj igri: podzemni nivo - unutar mravinjaka (gde se obavlja "menadžment" vaše imperije) i spoljni nivo - teren oko mravinjaka (gde istražujete, ratujete i skupljate resurse). U tutorijalu, dok slušate buba maru kao spoljnog savetnika i krilatog mrava kao unutrašnjeg, primetićete da njih uglavnom baš briga da li Vi nešto radite ispravno ili ne, pa čak i da li radite uopšte. Strahovito su loše odrađeni neki delovi tutorijala!

Zadaci misija su klasični od tipa skupi X resursa, do ubi skakavca (ili sl. živuljku), ili uništi neprijateljski mravinjak i to uglavnom u nekom određenom vremenskom periodu (a obično je taj vremenski period godinu dana). Interesantno je da se u igri menjaju dan i noć, kao i godišnja doba. Sistem igranja se razlikuje u odnosu na ostale igre i to je jedna od retkih stvari koja je za pohvalu. Jedino nad borbenim jedinicama imate punu kontrolu! Ako se sećate Settlersa, podzemni deo će vam probuditi nostalgiju. Ovaj deo igre, je jedina stvar zbog koje igra ne zaslužuje kantu. Vaš zadatak će biti da nadgledate i naređujete šta se gde pravi. Kao i u Settlersima, jedino što možete je da odaberete prioritete vašim radnicima (pravljenje novih soba, očuvanje tunela, gajenje biljnih vaši...) i posmatrate događanja. Na meniju odabira prioriteta ima dve oznake: svetleći mrav i običan. Broj ispod oznake svetlećeg mrava znači broj mrava koji su se specijalizovali za tu vrstu zadatka (građevinari, babice, uzgajivači biljnih vaši...) i oni taj posao obavljaju mnogo bolje ali jedu više hrane. Oznaka "običan mrav" znači broj mrava koji obavljaju dužnosti za koje nisu specijalizovani.

Kad malo bolje proučite spisak na kome su prioriteti, biće strašno teško odlučiti se šta je u stvari najbitnije. Mali savet je da štekate resurse i da ne pravite borbene jedinice dok vam iste baš ne zafale, zato što ćete morati u međuvremenu da ih održavate (što je pogotovo teško u zimskom periodu). Tu se nalazi još nekoliko menija, od odabira pravljenja jedinica do specijalnih zadataka. Borbenih jedinica ima desetak i u samoj igri (na žalost nije moguće kontaktirati Atomskog mrava:). Najpopularnije jedinice su Jaw busters (savršeni za borbu mrav na mrava), Gunners (gađaju kiselinom), Janitor ant (lep i debeli mrav koji začepi tunele dok ne pripremite odbranu) i simpatični Tenk (koji jednostavno pregazi sve manje mrave), dok je najjača jedinica Queen's guard. Jedinice imaju moral (?) tako da mogu da se uplaše, pobegnu ili jednostavno zalede od straha. Da ne bi rizikovali živote borbenih mrava u istraživanju, koristite avijaciju - krilate mrave. Tu su i tvrdokrilci koji služe za transport jednica.



Interesantan i bitan detalj u igri je da treba da pronađete što kvalitetniju hranu i materijale - jer će u slučaju kvalitetnije hrane efikasnost jedinica porasti, a u slučaju boljeg materijala porašće izdržljivost i kvalitet izrade podzemnih hodnika. Igra koja bi verovatno mnogo više donela da je napravila neka poznatija firma a ne Microids, donosi neke interesantne novitete ali sumnjam da vredi utrošeno vreme.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

\+ Simpatični noviteti

\- Igra nije dorađena

61 %

Žanr: Real-time strategija

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII450MHz, 64 Mb RAM, 3D karta-16Mb

grafika	59
zvuk	55
muzika	58
igrivost	64
atmosfera	62

INTERNET
NA DLANU

Internet Krstarica

Proverite zašto smo
najposećeniji jugoslovenski sajt!

WWW.KRSTARICA.COM

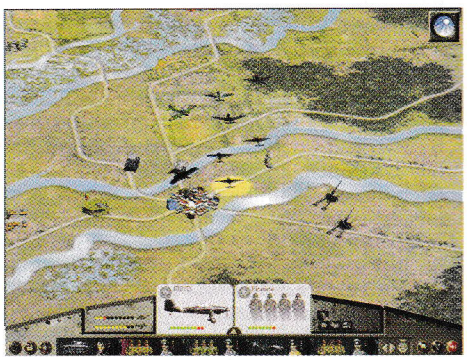
●●●●●● Ranko Trifković

Panzer General III: Scorched Earth

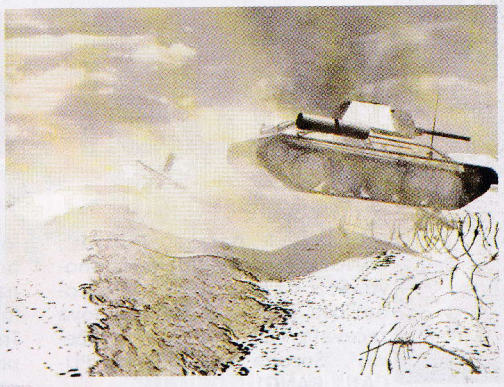
Iz neobičnog braka legendarnog SSI i Matel Interactive-a nastao je četvrti (ne dajte se prevariti naslovom, Panzer 3D Assault je treći deo) nastavak legendarne General serije. Ne znam da li ste primetili, da otkako su se svetski proizvođači igračaka (Hasbro i Matel) sa GI Joe i Barbika preorjentisali na kompjutere, hiperprodukcija postaje sve češća reč u našem govoru. Pa ipak, iz te navale igara, proizađe i nešto dobro. Recikliraju se stare ideje, nastavljaju se davno stopirani projekti. Kad su već svi "stoni" generali pomislili da je era RTS definitivno poslala na đubrište staru dobru strategiju, SSI se vraća u borbu i eto nama PG III: Scorched Earth.

Moram priznati da me je naslov najviše zbunio. Mlađi igrači i vlasnici jadnih računara (sve slabije od 486-ica) sećaju se legendarnih "tenkića" tj. igrice Scorched Earth. E, pa Panzer General III nema veze sa dotičnom! Zašto li sam u trenutku kada je minimum za igru 3D karta (po mogućnosti da nije Vodoo1) uopšte pomenuo stari dobri Scorch? Zato što je Panzer General III, pored svih tehničkih unapređenja u odnosu na prethodnike, pored sve dobre volje proizvođača i pored svih nadanja okorelih stratega da se "loza" nastavi ipak igra prošlosti. Ne mogu još da kriknem: "Potezne strategije su mrtve!", ali recimo da su teško ranjene i da neće još dugo. Panzer General III: Scorched Earth labudova je pesma klasičnih strategija. Protiv navale igara kao što su Close Combat 5 ili Cataclysm žanr poteznih igara jednostavno nema šta da ponudi. Sva je prilika da će se krševi, kao što je Campaign 1776 i one malo bolje igre, kao što su Operational Art of War 1&2 i Panzer Campaigns 2: Normandy '44 preseliti u istoriju ili na police onih najzagriženijih kućnih stratega. Ako ste u nedoumici kako da prepoznate dotične fanatike to su oni koji rečenicu počinju sa: "ma šta taj (ubaci ime generala po izboru)...", a završavaju sa:"...ja bih to (ubaci opis omiljene taktike) uradio".

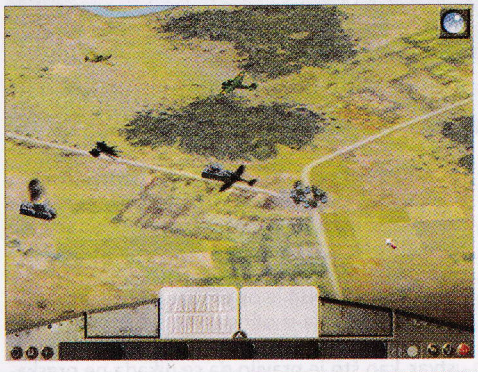
Instalirali smo PG III i ukazao nam se raj za kompjuterske generale. Jeza prolazi kroz kičmu svakog pravog stratega, adrenalin udara, barut kao da može da se namiriše. Bubnjevi i horska muzika u stilu "baćuški" u tanke žice svira, dok gledate po prvi put animirani uvod za PG. Dakle ništa filmovi iz slavne prošlosti, već čiste 3D animacije u stilu Drugog svetskog rata. Veoma dobro odrađeno, ni previše ni premalo, taman da vam krv prokljuca pre nego što uronite u samu bitku. Prijatno dizajniran uvodni screen (u prepoznatljivom maniru Panzer 3D assaulta), pored liste opcija ima veoma dovitljivu alternativu. Pokažete li mišem na male figurice tenkića, aviona ili kamiona pokrećete Play Scenario (jedna od dvadeset posebnih bitaka, postavljenih izvan kampanje), klik na sliku ratnih drugova otkriva Credits, telefon (logično) za Multiplay, udžbenik je Tutorial i tako dalje.



Kako se radi o ratu na istoku, ponuđene su vam uloge ruskih i nemačkih slavnih vojskovođa. General Konjev manje je poznat (čak i našoj "crvenoj" publici), ali je jedan od najbrilijantnijih Ruskih komandanata (toliko je bio uobražen da se posvađao sa svima i "nestao" u čistkama), ali zato svi znaju za Žukova. Moram da primetim da je gospo'n Žukov više bio političar i menadžer nego oficir, ali ajde valjda je i za lupanje reketa na ratne zasluge potrebno neko znanje. Za manje upućene, Žukov je menjao frontove i zadatke ali je redovno imao svoju "ekipu" generala (npr. Rokosovski, Malinjin i sl.) koja je radila "prljavi posao vojnički" umesto njega. Kad malo bolje razmislim, u redu je što su ga stavili, budući da se vi isto tako ponašate u ovoj igri (lideri jedinica?!). Sa nemačke strane tu su Hajnc Guderjan najveći tenkista na svetu i Fon Majnštajn, nesretni lik istočnog fronta (njegova kampanja je ubedljivo najteža, čak i kada nabiflate opcije u njegovu korist). Koju god kampanju da izaberete garantovana vam je dugotrajna zabava. Misije su dosta teške, trupa je uvek malo a osećaj prave štabne atmosfere pravi činjenica da su vam resursi (komandanti i jedinice) ograničene po broju i raznolikosti (iako sa preko 500 raznih jedinica u igri, reč raznolikost ima puno značenje). Valja uvek iznova iskrojiti pravu kombinaciju ali čvrstog šablona nema. Kao što su nas i učili na Akademiji "M. Frunze" - improvizacija, kreativnost i mašta najbolji su prijatelji generala. Obratite pažnju na komandante jedinica. Nije dovoljno imati najbolju opremu, potrebno je imati znanje da se ona koristi. Što je veći rejting oficira, to jedinica ima više specijalnih komandi i može da se kreće i/ili puca više puta u toku jednog poteza. Scenariji koji čine kampanju konačno nisu linearni. Izbor novog bojišta je i izbor toka operacija i svaka kampanja može da se igra više puta da i dalje ostane zanimljiva.



Pred samu bitku dobro proučite scenario. Zadatak uglavnom zvuči jednostavno ali se teško postiže. Ne dozvolite da vam se desi da se "izgubite" i gubite vreme jureći bezglavo po tabli. Premda uništavanje neprijatelja i osvajanje naselja i aerodroma donosi dodatne poene, vremena je uvek malo, a valja dostići taj "major victory". Ubedljiva pobeda osvojiće simpatije za vaš ratni napor u glavnom štabu i dodeljivanje prototipova i naprednije tehnike je lakše, a i činovi se izdašnije dele. Sledi formiranje trupa (isto kao i u Panzer 3D Assault). Razdelite činove, podelite tehniku (trudite se da svaki komandant bude stručan za jedinicu koju vodi) i napred u boj. Jedinice su dobro poznate (ima i oko 100 novih) i proučite ih dobro, svaka ima



svoje mane i prednosti. Slično kao u PG II, svaki rod ima svoje specifične veštine i sposobnosti. Novost su dva kompleta komandi. Regular Options i Veteran Options. Tako Tenkovi imaju kao Regular komandu - patrol (stoje u mestu ali im se povećava domet osmatranja) i hull down (pojačava odbranu tenka). Dodatne veštine komandanta još više povećavaju ubojnu moć i specijalne sposobnosti jedinice. Kad se sve sabere, trupe su konačno male ali ubitačne i svaka jedinica odgovara otprilike nivou brigade. Iskusne jedinice i iskusni komandanti čine bitnu razliku na bojištu, pa se trudite da što manje bude poginulih i nestalih u akciji. Supression ili iscrpljivanje trupa sada igra veliku ulogu i jedinice se teško oporavljaju od razornog dejstva bombardovanja. Komandom rally (okupljanje) moguće je ubrzati povratak jedinice u stroj, ali to troši dragoceni potez. Panzer General III ima veoma poboljšan metod izračunavanja borbenog rezultata. Podrška i saradnja između jedinica je sada od presudnog značaja, a grupisanje više slabih na jednu opasnu jedinicu bitno osipa njenu moć. Zaboravite na neuništive

i svemoćne tenkove "gazilice" iz Panzera II. Svaka jedinica može da nastrada ako se dobro iskombinuje napad. Artiljerija i avijacija tu igraju veliku ulogu, sa svojim dobrim supression sposobnostima. Kombinacija tenkova i pešadije moćnija je ubedljivo od masovne pešadije ili tenkovskog klina. Teren ovoga puta igra veliku ulogu, a posebno visovi i mesta dobre preglednosti. Uzvišica nije samo prednost u odbrani, već i u napadu (oni "na brdu" su uvek u prednosti). Uopšteno gledajući, cela bitka je mnogo dinamičnija i brža nego u prethodnicima ove igre.

Naravno, ovu igru ne bismo ni opisivali da sve to nije lepo i upakovano. Grafika je pretpela mnoge izmene u odnosu na Panzer 3D Assault. Teren je konačno pravi 3D (zoom i rotacija na strelice i pgup, pgdwn) i figurice su konačno pravi poligončići. Efekti vatre i dima izgledaju pristojno, a brda i doline više nisu onako "bukvalne" kao u Pz3D, tako da je teren u isto vreme lep, prirodan ali i pregledan. Sneg i blato izgledaju jako dobro, kao i modeli gradića, aerodroma, ruševina, spaljenog terena i sl. Svaka jedinica u toku napada i odbrane ima svoje "ponašanje". Tenkovi okreću turete, zaobilaze prijateljske jedinice na putu, inžinjerci pale plamenobacačima, topovi poskakuju. Po gustini dima i vatre znate koliko su jedinice oštećene. Ruku na srce isto se dime i pešadija i tenkovi, ali nije neka strašna zamerka. Nedostaju, možda, animacije između scenarija, kakve smo navikli da gledamo u PG II, ali ni to nije neki veliki propust. Zato su veoma dobro urađeni detalji. Uniformice i fotografije oficira su bez premca i puno doprinose dobrom osećaju u toku igre. Izmodelirane 3D figure su raspoznatljive, a boje i oznake na vozilima su veoma dobre. Kiša, sneg i oluja izgledaju odlično. Došlo je vreme kada po pitanju grafike ni za ovaj žanr igara nema milosti, i na tom polju Panzer General III dobija prelaznu ocenu. Dizajn i grafika nisu za zavideti im, ali sve to izgleda dovoljno dobro da mogu da igraju i "smrtnici" a ne samo zaljubljenici u heksove i 2D markere. Zvuk je pristojan i verno prati događanja na terenu. Gotovo da ga nećete ni primetiti, jer veoma brzo prelazi u zvučnu zavesu, pozadinski "fon" koji boji celu igru i podiže atmosferu. Naravno, bez "borbene" muzike to sve ne bi bilo isto. Sve je to prisutno na zadovoljavajućem nivou.

Panzer General III: Scorched Earth je veoma dobra potezna strategija. Možda je jedna od poslednjih? Nemojte je propustiti!

igromer

Pravi 3D

+

Ipak to nije PG2

69 %

Žanr: Potezna strategija

1 CD

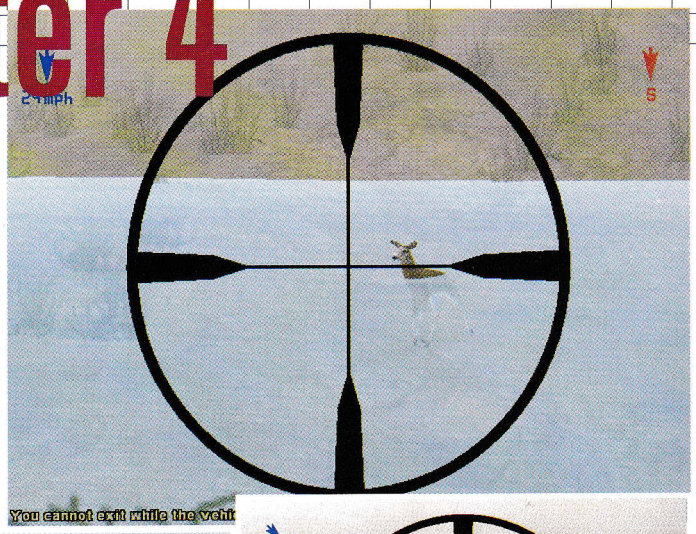
Minimum: PII233MHz, 64Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

grafika	74
zvuk	82
muzika	85
igrivost	65
atmosfera	55

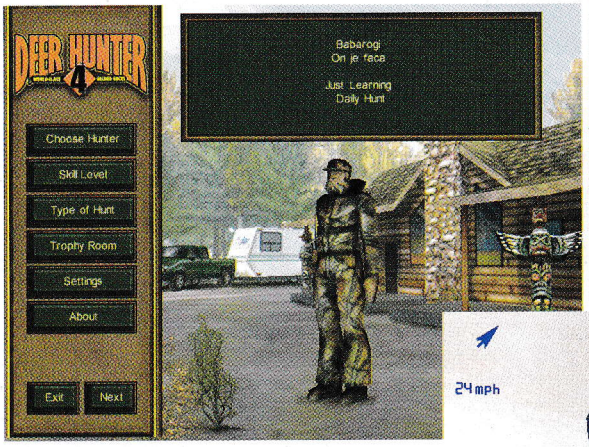
Deer Hunter 4

●●●●●● Ognjen Popović



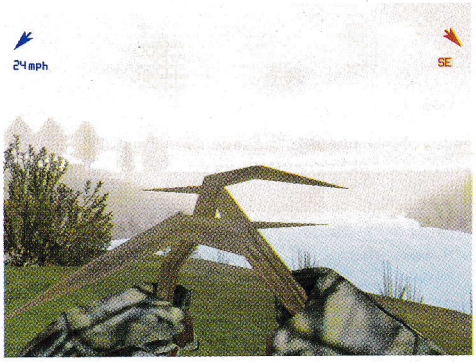
Sezona lova pataka, PUCAJ!", BANG!..."Hm...ne...idemo ponovo. Sezona lova zečeva!", "Sezona lova pataka!", "Sezona lova zečeva!", "Sezona lova... zečeva!". "Sezona lova PATAKA, PUCAJ!". BANG!

Da, igra ima veze sa pucanjem, jurenjem, skrivanjem...tačnije lovom. Vi ste u ulozi lovca, ali kakvog? Lovca na ucene možda? Ili lovca na potezu? Ni jedno ni drugo. Da niste slučajno jelen kao u igri Deer Avenger? Pa... da je kojim slučajem otvorena sezona lova na Elmere još i nekako. A šta beše sa likom u Carnivoresu koji lovi dinosauruse? Nije ni on u pitanju, a pogotovo ne pecaroš iz Trophy Bass-a. Vi ste u ulozi glavnog junaka igre Deer Hunter 4, poslednjim, odnosno poslednje izdatim, što će reći najnovijim nastavkom igre koja dolazi iz radionice Sunstorm Interactivea.



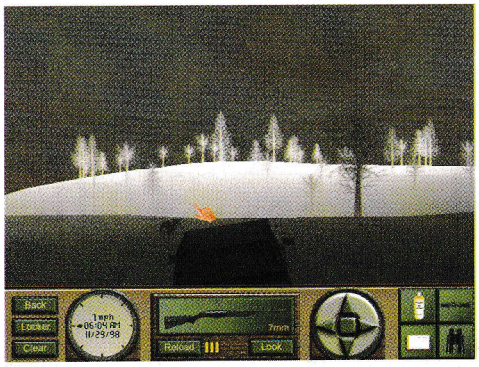
Choose Hunter, Skill Level, Type of Hunt i Trophy Room su neke od ponuđenih opcije u lepom, prirodom začinjenom meniju. I dok vas quick hunt vodi direktno na teren, Full Seasson je prava poslastica za one koji žele da postignu što veću realnost. Pre svega, moraćete da kreirate svog lovca, obučete ga, odredite mu izgled, te njegovo ime i ime države iz koje potiče. Posle toga, red je da manekena oprobate i u pravoj akciji. Lep, živopisan i krajnje realan teren, za čije kreiranje su korišćeni podaci iz stručne literature, pomoći će vam da se što bolje uživite u svoju ulogu. Ne treba zanemariti ni pozadinske zvuke, pre svega u vidu ptičjeg cvrkuta, karakterističnog za regiju kojom lovite. Isto važi i za vegetaciju koja će se verno menjati od teritorije do teritorije. Za potpun užitak, kraj vas će usput promicati razne životinje, žuto lišće opadati tokom jeseni, a ribice plivati u jezerima.

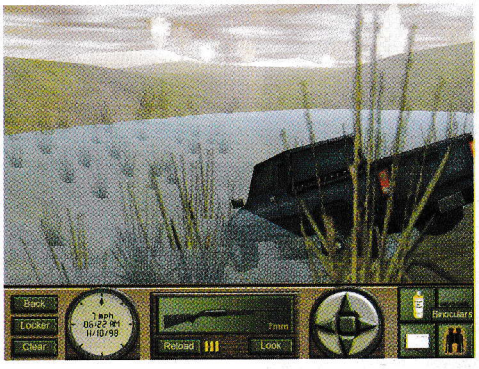
Pre akcije, u mogućnosti ste da birate lokaciju, kao i mesec i vreme kada započinjete sa lovom. Ali pazite, ako prekršite neki od zakona ili zaboravite svoju lovačku dozvolu(!), u Trophey Roomu će se pored trofeja prikazati i oznaka o neregularnosti lova. U inventar možete napakovati dosta stvari, od dosadašnje opreme u vidu mirisa i raznih spravica koje imitiraju jelenski zov, do pomagala u vidu kamiona, ATV-a i snowmobila. Broj mapa je veliki, isto kao i količina raznih mamaca i drugih sredstava za prevaru, dok vađenjem kompasa možete čuti i vokalnu pomoć, što je korisno ukoliko se ne snalazite najbolje sa oznakama strana sveta (što znači da nikada niste igrali tekstualne avanture...). Stalci za oružja se mogu naći u više oblika: "Za poneti" i ona koja se baš i ne mogu premeštati. Što se tiče samog oružja, postoji izbor od petnaestak, uključujući puške, pištolje i lukove. Postoji podrška za multiplayer preko Interneta ili LAN-a, čime se možete pridružiti ostalim ljudima u ovom virtuelnom lovu.



Deer Hunter 4 sa sobom donosi i izvesne mane, pre svega znatno povećanu hardversku zahtevnost. Prisutni su i neizbežni moralni kriterijumi koji vas mogu poštedeti sadističkog krvoprolića nad nedužnim životinjama. Opravdanje da je to samo sport nije baš prihvatljivo, ali opravdanje da se radi o običnoj kompjuterskoj simulaciji, to već prolazi. Društvo za zaštitu životinja bi čak trebalo da podrži ovakve igre, barem ukoliko se vremenom pokaže da one sa sobom povlače i minimalno smanjenje broja lovaca (teško).

Za ljubitelje lova, Delta Forcea, i nešto strpljivijih ljudi, DH4 je obavezan jer pruža dovoljno unapređenja u odnosu na svoje prethodnike. Ako ništa drugo, mogu naučiti koju korisnu stvar, kao što je pravilo da se nikada ne preskače ograda sa napunjenom puškom! Pa čak i oni koji preziru lov kao sport, mogu se oprobati u ovoj igri. Sigurno će osetiti sve draži gonjenja, skrivanja i svog preobražaja u Predatora.





Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Realnost +
Velika zahtevnost −

Žanr: Simulacija lova

1 CD

Minimum: PII350Hz, 128Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII450MHz, 128 Mb RAM

73 %

grafika	73
zvuk	80
muzika	71
igrivost	70
atmosfera	73

PC

●●●●●● Aleksandar Vuletić

Deep Fighter

Ova igra nam stiže od Ubisofta koji je najpoznatiji po svojim platformama Rayman i Tonic Trouble, i Criterion Sotwarea koja je pre nekoliko godina bila jedna od vrhunskih igračkih kompanija (imali su igre sa dobrim idejama). Ovaj put okušali su se na polju pucačina sa 360 stepeni slobode kretanja i dosta dobro su prošli.

Igra stiže na dva CD-a, prvi je kao i uvek za instalaciju a drugi za igranje. Oba zauzimaju oko 300 Mb, pa mi nije jasno zašto nisu mogli jednostavno da snime na jedan CD (zašto jednostavno, kad može komplikovano). Instalacija je krajnje bezbolna, imate izbor da instalirate samo multiplayer verziju, znači da igrate bez CD-a, ali ne možete igrati sigle player misije, i full instalaciju koja otprilike zauzima nekih 600 Mb. Kao što sam naziv kaže, radnja igre dešava se duboko pod vodom, u budućnosti. Naime u ulozi ste pilota jedne futurističke podmornice, i veći deo misija provešćete pokušavajući da odbranite svoju bazu ili da uništite tuđu. Prva misija je kao neka training misija, tj. vulkan je izbacio velike gromade radioaktivnog materijala i uništio neku vrstu vodene pumpe bez koje vaša baza ne može da opstane. Vi ste tu da obezbedite sigurnost vaših brodova za popravku, sakupite radioaktivne ostatke i odnesete ih na ispitivanje. Način igranja dosta podseća na Descent 3, tj. strelicama se krećete napred-nazad i strejfujete levo-desno, a mišem pucate i pomerate nos. Krajnje jednostavno, zar ne? Većina animacija u igri su u enginu same igre, sem briefing animacija koje su snimali pravi glumci. Grafika u suštini zaslužuje visoku ocenu. Boje su živopisne i morsko dno je ispunjeno detaljima, kao što su njegovi stanovnici i biljni svet. Brodovi za sobom ostavljaju mehuriće, a posebno lepo izgleda kada grupno napadate neku bazu, pa vi iznenada stanete a ostali brodovi nastave i ostave mehuriće za sobom. Talasa na površini vode skoro i da nema, ali dok krstarite kroz morske dubine možete primetiti da se podvodne biljke talasaju. Igra nije mračna i dok se vozikate vašom podmornicom često možete videti kako se sunčevi zraci prelamaju kroz vodu. Možete uništavati sve što vam padne pod ruku, od stena i biljaka do opasnih živuljki i neduţnih malih žitelja podvodnog sveta i njihova uništenja izgledaju fenomenalno (laserske municije skoro da ima beskonačno pa...). Sve podmornice imaju svoj primarni top (laserski) i dodatnu municiju (rakete, bombe, flareovi, dupla snaga lasera itd.). A pošto, kao što sam već napomenuo, municije ima praktično beskonačno, sigurno ćete je koristiti u izobilju. Fizički model kretanja vozila kroz vodu izgleda dosta realno, mada se nikad nisam vozio podmornicom pa ne mogu sa sigurnošću da tvrdim da je tako. Postoji više vrsta podmornica. Prelaženjem većeg broja misija i postizanjem višeg ranga dobijaćete sve bolje i bolje podmornice. Dve osnovne karakteristike su brzina i nosivost oružja i te dve karakteristike se skoro uvek međusobno poništavaju. Ono što hoću da kažem je da kada uzmete podmornicu sa većom brzinom, možete očekivati da ona neće moći da ponese veću količinu naoružanja, a kada hoćete da se naoružate do zuba, ne očekujete velike performanse što se tiče brzine. Zvuk koji prati igru je solidan i ako ste ikada ronili verovatno ćete primetiti verodostojnost efekta zvuka pod vodom. Muzika koju ćete imati priliku da čujete je mirna, violine i ostali gudački instrumenti preovladavaju mada se povremeno javljaju i trube (ili nešto slično). Prilično podseća na onu iz Batmana i Resident Evila i posle nekog vremena postaje smorna, pa ćete je verovatno isključiti. Sama igra ne zahteva mnogo jak procesor, ali traži dosta dobru grafičku karticu. Autor teksta je na Pentiumu 2 na 300 MHz i GeForceu igrao u 1024x768 u 32-bitnoj paleti bez ikakvih problema koji su se javljali u ostalim igrama takvog tipa zbog procesora. Ukratko: Grafika je odlična, ali je dosta dobro optimizovana za OpenGL i Direct3D.

Znači, ako volite igre kao što je serijal Descent i igra Barrage, ne znate čime biste drugim ubili vreme po mišljenju vaših roditelja određeno za učenje i trenutno na dohvat ruke nemate nešto zanimljivije za igranje, Deep Fighter nije loš izbor.

igromer

\+ Nevelika zahtevnost

\- Par bagova

Žanr: 3D pucačina sa 360° slobode
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

2CD

70 %

grafika	77
zvuk	65
muzika	60
igrivost	68
atmosfera	73

OKTOBAR

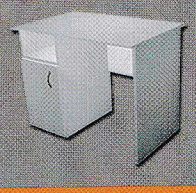
Dragi naši!

Počela je sezona stolova, stolica i polica, što bi svaki ugledni NOVI KLINAC trebalo da zna.

Shodno načelima prodaje dobrih stolova, stolica i polica, uveli smo PRINCIP:

DOBAR KUPAC stola i stolice mož' da postane VLASNIK DŽABA POLICE!

Vidimo se!



STOLOVI ZA KOMPJUTERE & KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

VeA Comp

STO poSTO STO!

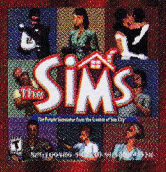
Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267, mobtel. 063 705 950
www.veacomp.co.yu

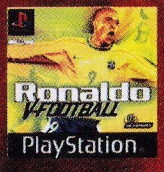
PROPAGANDA

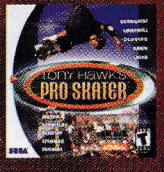
MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-







OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

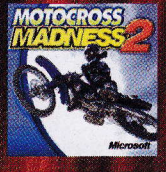
Katalog preuzmite na adresi: http://mastercdklub.tripod.com
ili http://go.to/mastercdklub

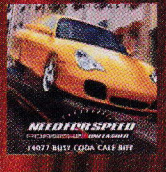
CD naslovi

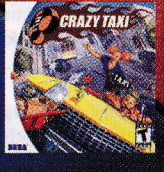
- Igre
- Uslužni
- Enciklopedije
- Medicina
- Mixevi
- MP3 muzika

PlayStation
Dreamcast

- Igre
- Konzole
- Memo karte
- DualShock
- N-Pal konvertori
- I ostala oprema





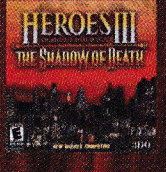


ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE:

Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

KARAOKE - Velik izbor pesama
za kafiće i diskoteke. Tel. (023) 510-395



Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715
064 128 45 48

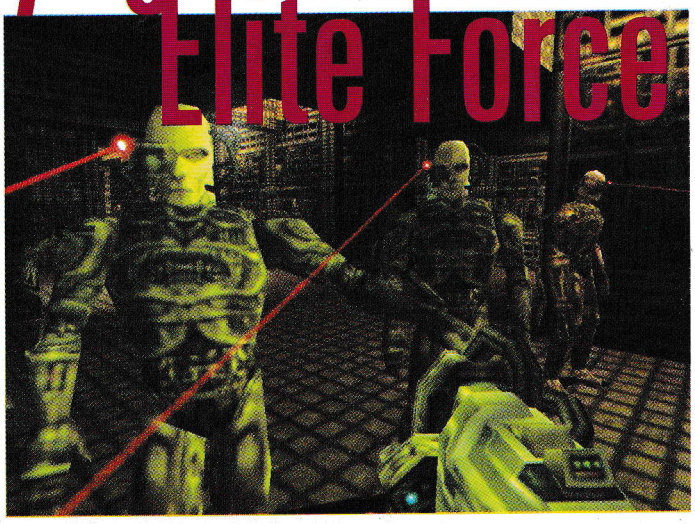
Dreamcast

PC CD ROM

PlayStation

Star Trek Voyager: Elite Force

●●●●●● Milan Đukić



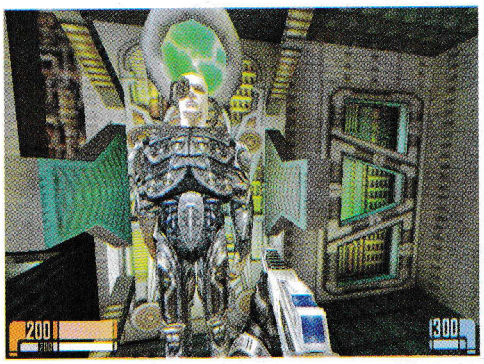
Posle dugog niza godina i velikog broja Star Trek naslova koji su brzo padali u zaborav, grupica programera koja sebe naziva Raven Software (poznata po kontraverznom Soldier of Fortune naslovu), uspela je da napravi jednu zaista dobru igru koja koristi licencu Zvezdanih Staza. U pitanju je Star Trek Voyager: Elite Force, igra u koju su Ravenovci uložili mnogo truda i rada, i koja svakako zavređuje vašu pažnju.

Radnja same igre vrti se oko "Hazard Tima", koji manje-više predstavlja SWAT ekipu Federacije, i pretpostavljam da uopšte nećete biti iznenađeni ako vam kažem da se Voyager (ponovo) našao u nevolji (tačnije u nekom vidu groblja brodova) i da upravo od vas i vaših saboraca zavisi budućnost nekoliko stotina članova posade ovog broda. U igri, kao glavnog junaka, vodite potporučnika Monroa, čoveka koji je poznat po tome što "ne igra po pravilima", ali je zato čvrstog karaktera i hladne glave, kada je to najpotrebnije.

Elite Force je tipični predstavnik pucačine iz prvog lica sa veoma malom primesom "logičkih" problema (pritisni dugme ovde, otvori vrata tamo, raznesi onaj generator), ali ono što igru izdvaja iz mora drugih jeste zaista dobra priča. Od samog početka pa sve do završne video sekvence imaćete osećaj kao da ste deo same Star Trek glumačke ekipe, čemu dobrim delom doprinose odlična atmosfera u igri kao i zaista pefektni glasovi glumaca koji prate čitavu radnju.

Nelinearnosti u igri praktično ni nema. Vaš glavni junak će nekoliko puta imati priliku da odluči kuda ići i šta raditi, ali na kraju se ipak vraćate na isto i svaka misija poseduje samo jedan kraj, tako da nema drastičnih odstupanja od radnje, kao recimo u Deus Exu. Na primer, u jednom trenutku bićete u prilici da spasete svog saborca, ili da nastavite misiju tražeći generator koji morate da raznesete. U oba slučaja, na kraju misije će vaš prijatelj biti mrtav, a generator uništen, pa ma koju strategiju vi odabrali.

Druga stvar koju valja zameriti jeste dužina same igre. Iako programeri kažu da ćemo se sa junacima ove igre družiti preko 30 sati, ja sam igru prešao za manje od 10 časova, što je zaista mnogo kratko, pa čak i za jedan FPS. Možda to kod nas uz aktuelne cene igara i nije toliki propust, ali je na zapadu, gde za ovu igru treba izdvojiti preko 40$, ovo zaista jedan veliki minus.



U toku same igre, vi nikada nećete ići u borbu sami, već će uz vas uvek biti i ostali članovi Hazard Tima, kako bi vam pružali podršku i rešavali određene probleme koje nikako sami ne bi uspeli da rešite. Prijateljski AI je na zadovoljavajućem nivou, tako da mi se nikada nije desilo da moram da restartujem nivo jer se neko negde zaglavio, počeo da ide tamo gde ne treba niti bilo šta slično, ali se vrlo često dešavalo da neko iz hazard tima uleti u liniju vatre, što je rezultovalo trenutnim restartom nivoa, jer ljudskih žrtava, naravno, ne sme biti. Nekoliko puta mi se čak dešavalo da svi moji saborci počnu da pucaju na mene bez ikakvog razloga, što zna prilično da iritira, jer vas tera da počnete nivo iz početka, i tako za džabe protraćite veliki deo vremena.

Za razliku od prijateljskog AI-a koji je, prilično dobar, neprijatelji se ponašaju, u najmanju ruku - smešno. Svi oni uvek idu na vas totalno ignorišući druge članove Hazard tima, nikada se ne skrivaju, ne prave taktiku, i uopšte, podsećaju na quake3 bota najlakšeg nivoa težine.

Oružja ima devet, i svako poseduje svoju primarnu i sekundarnu paljbu. Sami efekti koje svako od njih proizvodi su za svaku pohvalu, ali je zato malo čudna odluka progamera da svakom oružju daju istu jačinu(?!?). Pa kada tome pridodamo da svih devet oružja koristi samo dva tipa municije, dolazimo do toga da krajnji izbor onoga što će biti u vašim rukama zavisi isključivo od vaših afiniteta prema određenom efektu koji proizvodi neka "puca". Jedino odstupanje od ove teze je kod misije sa Borgovima, gde dotični poseduju moć da se adaptiraju na svako vaše oružje osim I-moda.

Grafika je stvar u kojoj Elite Force zaista briljira. Programeri u Ravenu su iskoristili quake3 engine za pravljenje same igre, i doveli ga do perfekcije. Igranjem Elite Forcea sa maksimalnim detaljima zaista stičete utisak da bolje od ovoga prosto ne može. Zakrivljene površine, feature na koji je ID software posebno ponosan, dovele su do toga da sada Voyager i svi njegovi delovi zaista izgledaju "kao na filmu".

Svi likovi u igri su prilično interesantni i lepo dizajnirani, ali o njima nema šta da se priča posto ste većinu već imali prilike da vidite u nekoj od epizoda Star Trek serijala. Jedino što je malo čudno jeste glavni negativac koga svakako ne bih tražio u jednoj Star Trek igri. U StarShip Troopersima - možda.

Uz igru dolazi i Holomatch, Star Trek Multiplayer dodatak. Možete se igrati na internetu, ili u LAN-u, ali ono što je posebno zanimljivo jeste da možete ukrstiti koplja i sa botovima, i to na preko 20 Multiplayer mapa. Od modova podržani su DeathMatch, Team Play kao i Capture the Flag. U stvari, komletni Holomatch zapravo predstavlja prerađeni i našminkani Quake3 Multiplayer. Ko je makar samo video quake3, znaće kako izgleda i Holomeč.

Elite Force je igra u kojoj će uživati Star Trek fanovi, kao i svi ostali koji žele dobro da se zabave nekoliko dana. Sam quake3 stil omogućiće mnogima da bez puno prilagođavanja uživaju u samoj igri, a za sve one koji traže nešto više osim pukog ubijanja kompjuterski vođenih likova tu je i Multiplayer, koji nudi sve što i quake3. Pa ko voli, nek izvoli.

igromer

Priča, AI ...

Kratko traje

89%

Žanr: FPS

1 CD

Minimum: PII300MHz, 64Mb RAM, 3D karta

Optimum: PIII450,128 Mb RAM, 3D karta sa 32 Mb

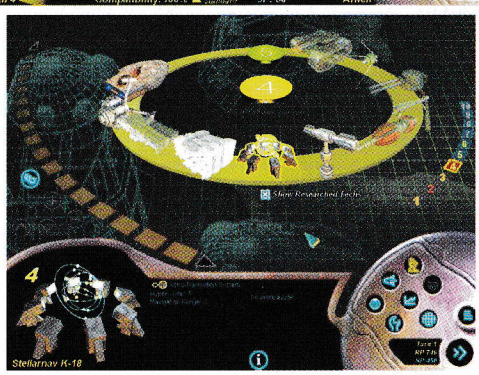
grafika	93
zvuk	90
muzika	78
igrivost	89
atmosfera	85

●●●●●● Aleksandar Vuletić

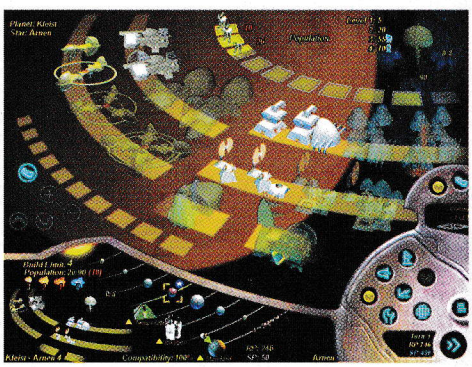
REACH FOR THE STARS

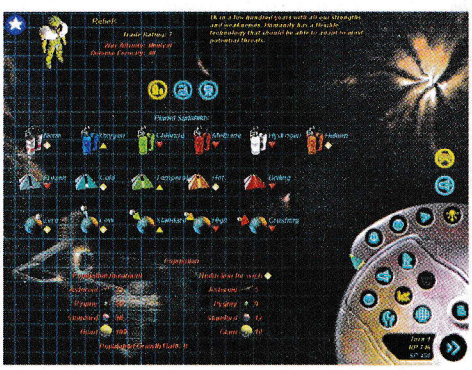
Kada sam prvi put video naslov igre, pomislio sam da se radi o nekoj dečijoj enciklopediji o kosmosu, ali nasuprot tome ovo je jedna dobra strategija na poteze. Inače, istoimena igra izašla je pre 18 godina (1982), za tadašnje platforme. Danas su SSI i Mattel Interactive, u saradnji sa istim programerima i dizajnerima napravili novu igru sa, i dalje, dosta dobrom idejom.

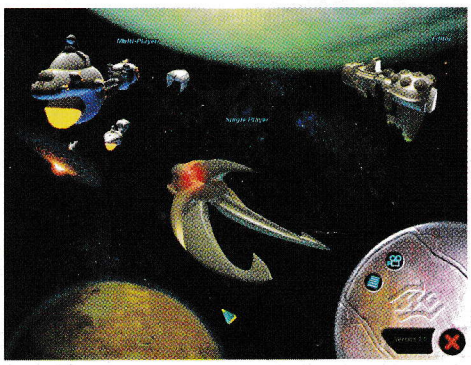
U glavnom meniju (koji dosta liči na meni iz Starcrafta) možete birati Sigleplayer, Multiplayer, Editor i Izlaz. U singleplayeru na raspolaganju imate više misija i jednu jedinu kampanju. Misije se igraju na određen broj poteza. Posle tog broja poteza pobeđuje onaj koji je imao veći broj jedinica, čija je kolonija i njena tehnička dostignuća bila naprednija ili dok ne ostane samo jedna rasa ili samo jedna alijansa. U kampanji ste u ulozi zemljana sa malo naprednijom tehnologijom nego sada (ljudi su izumeli neke korisne stvari koje se stalno spominju u SF filmovima tipa putovanje brzinom svetlosti i uspavljivanje posade dok se ne stigne do određenog cilja) i sa idejom da se koloniziju druge planete i da se istraži da li svemir ima granice. Editor je jedan od zanimljivijih elemenata ove igre, pored toga što možete praviti nove misije, kampanje i planete/galaksije, možete editovati i praviti nove verzije brodova, s tim što će nove verzije u slučaju da su bolje, uvek više koštati. Koncept igre je sledeći: Postoji više rasa (najmanje dve, najviše 16) i cilj svake je da istraži svemir, napravi kolonije na svakoj planeti gde je to moguće i pokori sve ostale, što verujte nije lak posao.Znači igra se svodi na sledeće, odaberete rasu, kampanju, nivo težine i igra počinje. Sve rase se kompletno razlikuju, od jedinica i zgrada do uslova pod kojima žive. Prvo ćete se pojaviti u nekom zvezdanom sistemu gde je na najpovoljnijoj planeti naseljena vaša kolonija (u slučaju da izaberete čoveka kao rasu, pojavićete se u Solarnom sistemu, a kolonija će vam biti na Zemlji, logično zar ne?). Onda treba da pošaljete izviđačke brodove da ispitaju situaciju u drugim sistemima i odaberete neku povoljnu planetu za vašu koloniju. Pri odabiru planeta morate paziti na tri aspekta, a to su temperatura, vrsta gasa u atmosferi i gravitacija. Što se tiče temperature, rase su dosta slične, ni jedna ne voli kada je mnogo vruće, svima odgovara normalna temperatura (kao na Zemlji), a polovina njih može i voli da živi na najhladnijim planetama. Gravitacija na nekoj planeti je loša samo ako je previsoka jer vaši kolonijalni brodovi neće moći da slete lepo, neko će se slupati. U igri takođe postoje naučne ere, što ukratko znači da kada izučavate tehnologiju dobijate science poene i kada ih sakupite dosta prelazite u novu science eru u kojoj dobijate neka poboljšanja koja će vam dosta pomoći. Po prelasku u novu science eru raspodelu poena možete sami odrediti ili je ostaviti kompjuteru koji će je raspodeliti na njemu najbolji način. Ja toplo preporučujem da se malo potrudite i sami raspodelite poene u zavisnosti od toga kakvu strategiju više volite, napadačku ili odbrambenu. Diplomatija, jedan od ključnih elemenata igre, je jako jednostavna. Ona između dve rase može biti ispoljena na četiri načina: rat, neutralnost, alijansa i jedinstvo (unity). Ako npr. želite da budete u alijansi sa nekom od drugih rasa, a ona neće da pristane, dovoljno je podmititi je sa dva poveća broda i prihvatiće savez. Rase možete podmićivati jedinicama, zgradama, naučnim dostignućima, ponekad čak i celom kolonijom na nekoj planeti. Veća mana igre je što se ništa ne pomera, kao u menadžerskim simulacijama. Postoji samo par animacija, intro (koji je inače jako smešan i tek ćete onda pomisliti da se radi o dečijoj igri), outro i lepo odrađene animacije sletanja kolonijalnih brodova na neku planetu. Borba je ponekad stvarno dosadna, ona je 2D i brodovi se uopšte ne pomeraju sem kad menjaju formaciju, i jedino što se kreće je municija koju ispaljuju brodovi. Grafika u suštini ne zaslužuje visoku ocenu, ali moram napomenuti da ipak ima 16 rasa, svaka od njih ima puno brodova, a svaki brod ima stvarno puno detalja na sebi, što važi i za ostale jedinice. Zvuk je solidan s tim što postoji jedan mali bug, koji se ispoljava kada traje borba pa pripuca prvo jedan brod, pa odmah za njim drugi, prvo počne zvuk prvog pucnja koji se prekine na pola i počinje zvuk drugog. Znači zvuci se stalno prekidaju i ne dovršavaju se. Muzika koja prati celu igru je tiha što je sa jedne strane dobro, jer nećete obraćati pažnju na nju. Tek ćete kasnije provaliti da ima muzike dok se budete smarali uz smorno učitavanje misija.



U suštini ovo je igra veoma slična igrama tipa Master of Orion 2 ili Alpha Centauri, opet sa jednom super idejom i ma koliko grafika, zvuk ili muzika bili loši, nateraće svakog ko imalo voli strategije da je igra bar dva-tri sata bez prestanka.







igromer

Odlična ideja... +

...ali sa previše mana −

Žanr: Potezna strategija

1 CD

Minimum: P200MHz, 64Mb RAM, SVGA

Optimum: PII266MHz, 64 Mb RAM

	53 %
grafika	60
zvuk	45
muzika	50
igrivost	65
atmosfera	50

Slobodan Mitrović

FA Premier Stars 2001

Ne mogu da verujem da je jedna firma poput EA izdala ovu glupost. Zar neko sa tako dugom tradicijom i gomilom uspešnih serijala da uradi ovo svojoj publici. Oni koji imaju slab stomak ili srce neka stanu ovde, jer ću biti poprilično okrutan prema ovoj igri!

Uvod je obećavao. Isečci iz najboljih dešavanja na ostrvu proteklih godina, gomila lepih sećanja. Sve se završava na tome. Sva lepota, draž i nada nestaju i kako se završava uvod - nastaje pakao. Dve čiča-gliše koje se vrte i izbor između prijateljskog meča ili lige (premier ili neke izmišljene), prizor koji me poprilično zbunio. Pa dobro, odabrao sam premier ligu i razgledam timove. Sve tačno: ko gde igra, godine, visina i težina, ali tu su neke zvezdice koje navodno predstavljaju jačinu timova. Uglavnom su to brojevi oko 26 (Man Utd 28?) ali su razlike minimalne. Odabirom tima Everton (27?) sa Goodison Park-a iz Liverpool-a započinjem igru.

Prva utakmica, prvi pravi protivnik - slavni Arsenal. Meni i dalje nije bilo jasno da li je ovo fudbal, menadžer ili neka kombinacija (ispašće ovo zadnje). Lupkam po tastaturi jer nigde ne piše koji se tasteri koriste. Strelice rade, enter je start... aha, B predstavlja prvo (A), N drugo (B) a M treće dugme (C). Esc poziva meni sa sledećim opcijama:

Team managment - Kakvi su to timovi sa samo 17-tak igrača. Nema mladog pogona, nema nekih manje poznatih igrača (treća klupa) i postoji samo nekoliko taktika. EA se naravno nije setio da bi Vi možda hteli neku svoju taktiku ili mogućnost nekakve komunikacije sa igračima i upravom što je već postalo standard. Nema ugovora ni kazni, nema načina markiranja a ne postoji ni izbor tipa igranja. Svaki igrač ima deset karakteristika (za upoređivanje napisaću podatak da u CM serijalu ima tridesetak karakteristika + desetak skrivenih) i to onih najprostijih - čak i u Fifi postoji više!!! Kupovina i prodaja se nalaze u transfer market opciji i vrše se uz pomoć zvezda (koje su neki oblik para, pisaću SP dalje u tekstu) i može se birati između svega dvadesetak igrača u trenutku, na prema 20.000 u CM.

Tables&Stats - vaš trenutni status na tabeli i neke "karakteristike" tima (tipa: šutevi, najbolji igrač, najviše golova...), ali i dalje siromašno u poređenju sa CM ili premier menadžerima.

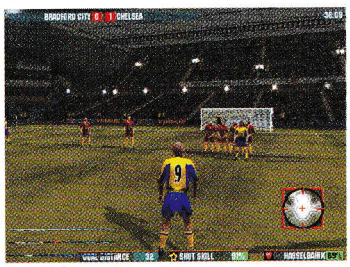
Star allocation - Ovo je raspodela SP vašim igračima. Zapravo Vi "plaćate" poboljšanje osobina jednog od vaših igrača. Kod osobine može biti bronzana, srebrna i zlatna zvezda. Sa pet bronzanih promeni se u srebrnu (10 SP za svaku), sa pet srebrnih u zlatnu (20 SP za svaku) a pet zlatnih je najbolji u toj osobini.

Na meniu se nalazi još i next match, options, user records i exit game (najbolja opcija u celoj igri).

Ovo je sve predstavljalo menadžerski deo, a sa next match prelazimo na igranje fudbala. Naravno možete da ne učestvujete u igranju, već samo da gledate, ali mislim da bi bilo bolje da uzmete neku malo više menadžersku igru.

Sa zadovoljavajućom grafikom (doduše, ako se zagledate publika i redari izgledaju kao od kartona) i dosadnim komentatorima (znaju 3 cela i 1/2 komentara) počinje utakmica. Brzina igrača (ili bolje reći kornjača) će vas prosto iritirati kao i način menjanja igrača. Verovatno da bi otežali igru (ili da bi nas više iznervirali) komp. će uvek promeniti kontrolu nad igračem u najbitnijim trenucima. Zadnja kap će biti golman, koji predstavlja jednog oktopoda na golu. Jedan na jedan nije nikakav problem za ovog najvrednijeg igrača na terenu, pa ga slobodno ostavite na milost i nemilost napadačima. Brani volej udarac sa pet metara i sprečava sigurne golove. Sudija kao da je pao sa kruške pa deli kartone i sudi faulove za čudne stvari. Na kraju utakmice dobijate 50 SP za pobedu, 25 SP za nerešeno i 10 SP za svaki gol. Dobijate i 50 SP ako je vaš igrač bio najbolji na terenu, 25 SP za evrogol i 25 SP za fer-plej.

Cela igra je kod mene radila odlično na PII300/64Mb ram i 8Mb Vantom. Ako želite da bacite pare ili da se "stručno" iznervirate potražite ovu bruku od igre. Nadam se da (ni)je EA u nekoj krizi i da je to razlog izdavanja ove igre, nedovršene u svakom pogledu.



igromer

Sanjaj + Sramota od igre

35 %

1 CD

Žanr: Fudbal (menadžer?)
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII300MHz, 64 Mb RAM

grafika	53
zvuk	40
muzika	55
igrivost	23
atmosfera	20

BAJT 021
NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI
na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu
SUBOTOM
OD 20^00 DO 21^30
021
NS-92,2MHz

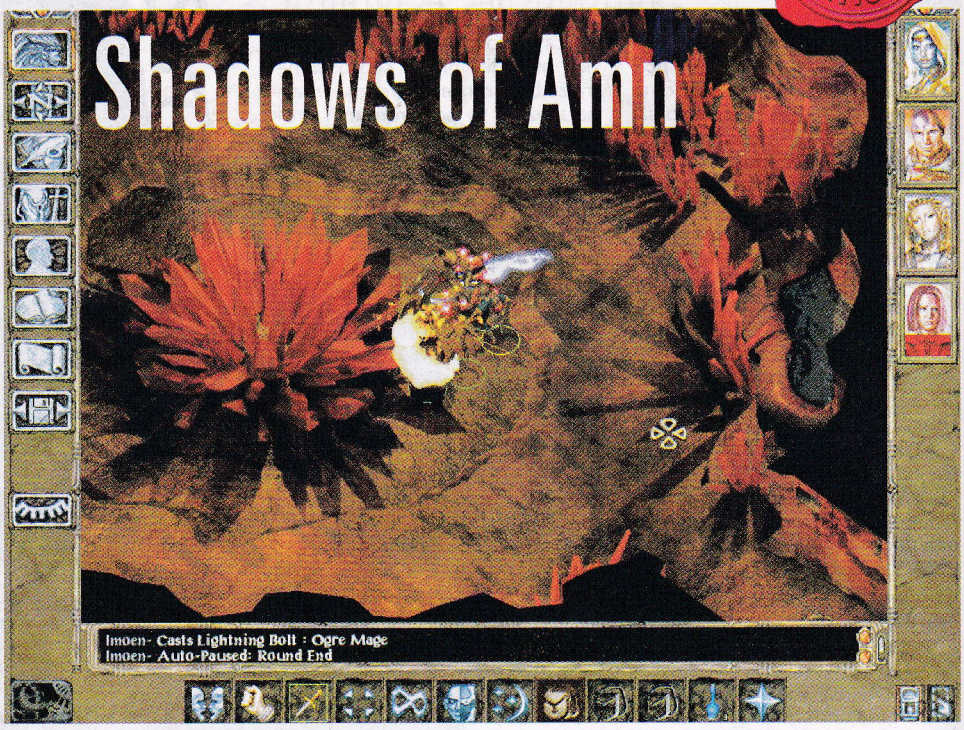
Tako Dobar Izbor
TDI
radio 106.3 MHz

●●●●●● Ranko Trifković

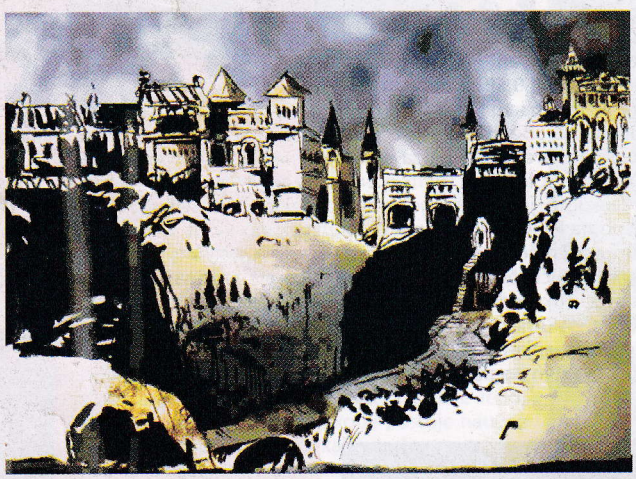
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

GaMe® OK Certificated

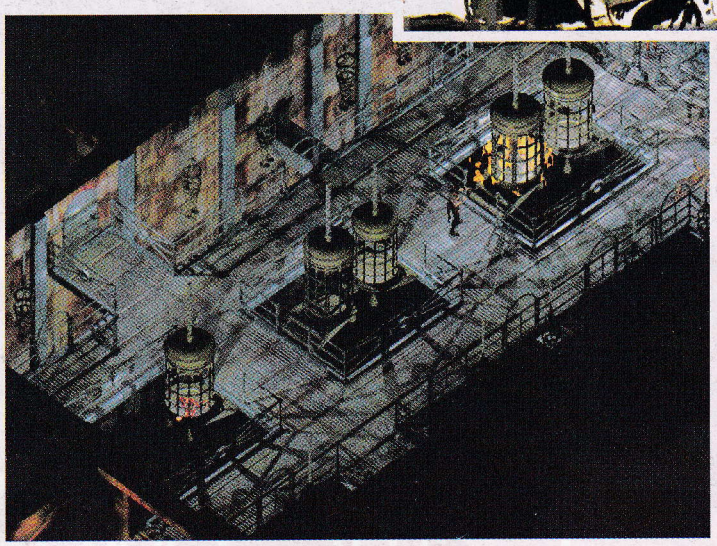
Neverovatno je kako nas Black Isle i Wizards of the Coast uvek iznenade. Prvo su nas zaprepastili sa Baldur's Gate I i postavili novi standard u izradi klasičnih FRP-ova na kompjuteru. Engine BG I, izašao davnog avgusta 1999. još uvek je relevantan. Konkurencija se trudila da postigne standard Black Isle-a, ali osim Soulbringera malo je bilo ostvarenja koja su uspela da se približe paklenom timu sa Crnog Ostrva. Januara 2000 izašao je Torment: Planescape, sjajno iznenađenje. Preko istog, starog engine-a, doneli su nam ceo jedan lud svet i Player's Option pravila. Avgusta 2000 stigao nam je dugo najavljivani Icewind Dale. Pun pogodak i još jedno iznenađenje! Ravno godinu dana star engine i dalje jaše! Daleko bolje "našminkan", naravno, ali Black Isle i WoTC tim dokazuju da dobra priča mnogo više vredi nego tehnologija. Za više od godinu dana, dakle, zabavljali smo se sa tri različita kompjuterska FRP-a, a sve u istom engine-u. Došlo je vreme promena. Paralelno sa novim engineom, stižu i nova pravila. TSR (tj. Wizards of the Coast) su odlučili da izdaju novi komplet pravila, prerađen i osvežen, upakovan pod imenom D&D (Dungeons & Dragons) 3. Baldur's Gate II : Shadows of Amn prvi je kompjuterski FRP koji koristi taj novi sistem pravila.

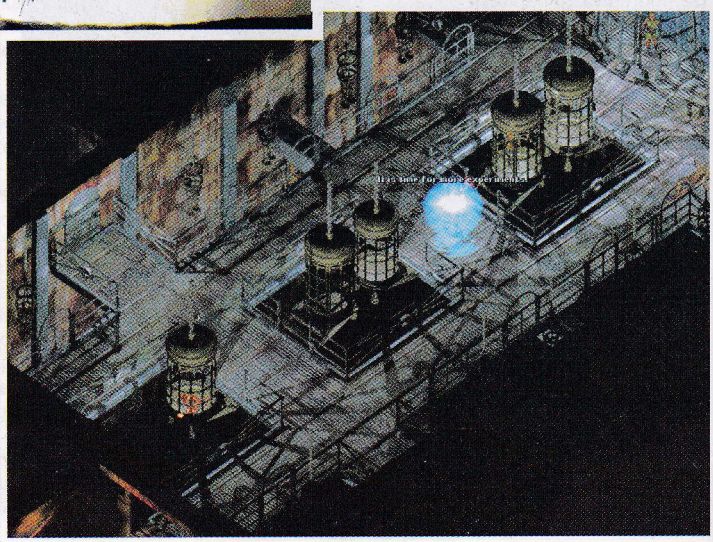


Međutim, bolje da krenemo od početka. Intro za Shadows of Amn je odlično urađen, kombinacijom renderovane grafike i stripovskih fleševa, koje prati mračna priča o biografiji vašeg lika. Saznajete da ste jedno od dece Baala, boga smrti i ubistva i posedujete skrivene potencijale. Od kako ste savladali zlog brata Sarevoka, prati vas trag smrti. Umiru vaši dragi prijatelji i u bunilu odlazite daleko od svih. Budite se u tamnici, mučeni od strane misterioznog Gospodara (budući da poseduje veeeliki zamak, puuuno Golema, dva Duha iz lampe, te nekoliko šumskih boginja kao ljubavnice, zaključujemo da je veoma, veoma moćan). Pre nego što krene sama igra, pojaviće se jedan zgodan programčić po imenu BGconfig.exe, koji će podesiti igru prema mogućnostima vaše mašine, omogućiti podršku za 3D grafiku, razne rezolucije, zvuk. Sve opcije imaju basic i advanced varijante, a tu je i podrška za podešavanja u vezi igranja, kao i veoma jak generator za shortcuts (preporučujem da ga kasnije iskoristite, kad uvidite koje vam to dodatne prečice trebaju). Primetićete da je ovaj put moguće podesiti težinu igre. U zavisnosti od stepena težine, protivnici udaraju 2x slabije ili 2x jače, a postoji i "herojski" mod u kome su statistike svih likova maksimalne, a vaši junaci nikad ne umiru (samo se "prave"). Nezgoda je u tome, da olakšice oduzimaju XP (pojačani nivoi težine ne dodaju XP, na žalost). Kad sve naštelujete, prelazimo na kreiranje lika. U cilju bolje priče i bolje atmosfere, generisaćete samo jedan lik (tj. vas), ostali vam se pridružuju. Tu su 11 novih prijatelja (između ostalog, čuveni dobri "zli" vilenjak Drizzt Do'Urden) i 5 starih (Imoen, Jaheira, Minsc...)



Generator je veoma lep i otvara mnoge zanimljive opcije. Moguće je prebaciti lik iz Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast, kao i novonastali lik prebaciti dalje u Neverwinter Nights (multiplay varijanta BGII engine-a, koju reklamiraju WoTC i BioWare). Portreti za izgled likova sada su nešto veći i izgledaju mnogo bolje. Nema više ružnih slika, niti neprivlačnih faca, a izbor i muških i ženskih likova je zadovoljavajući. Iscrpna uputstva (266



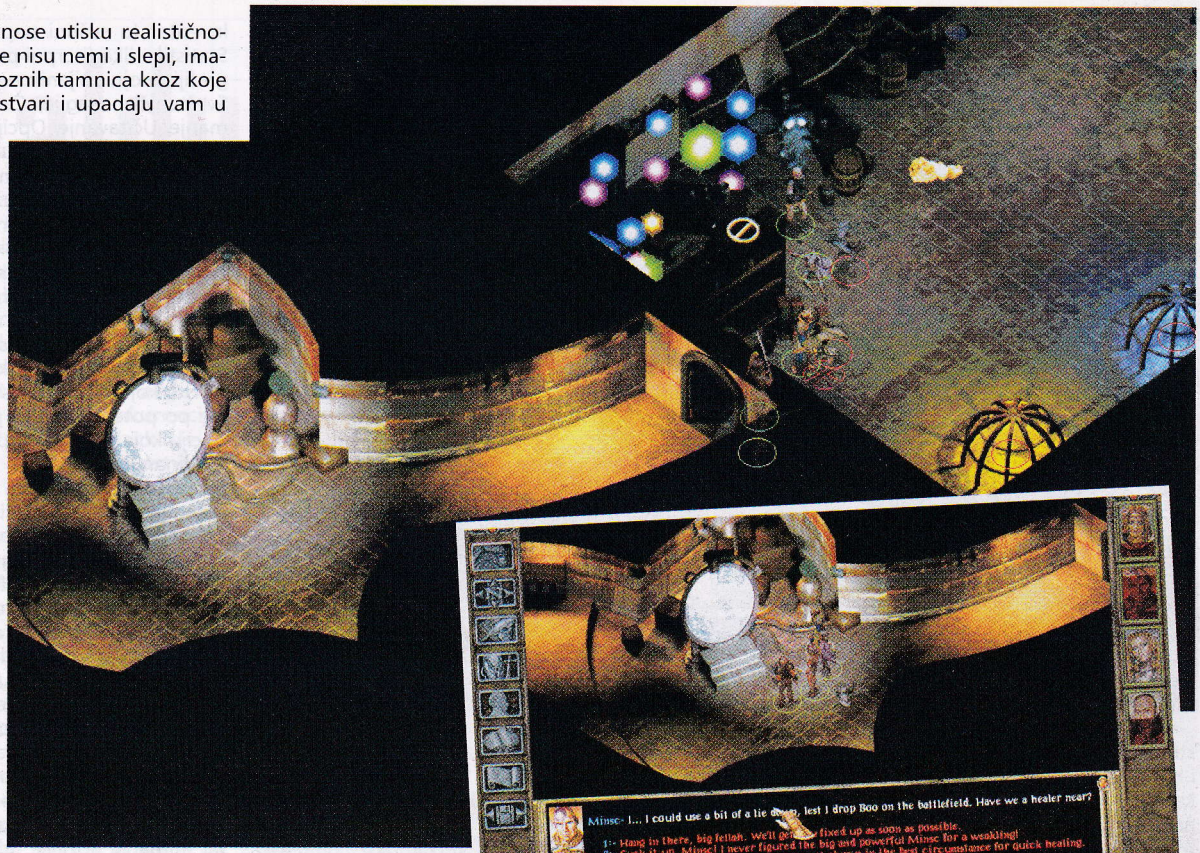


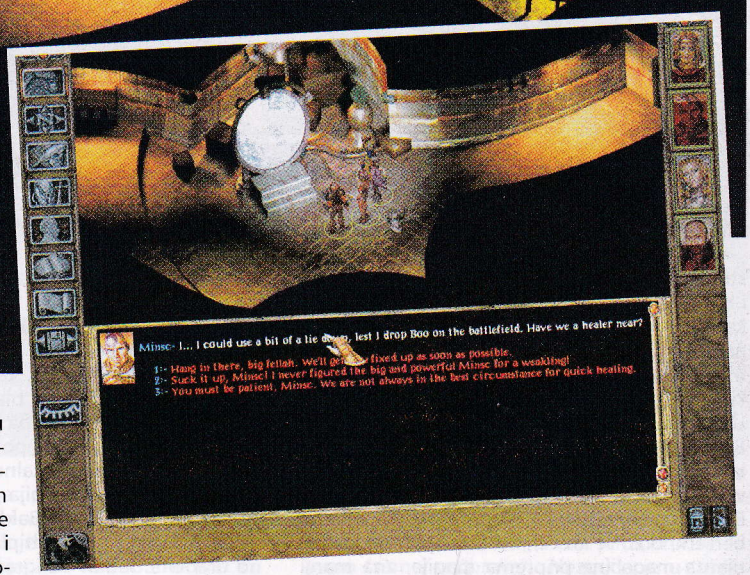
strana, koje sadrže i tablice iz D&D 3rd Edition i kalendar Faeruna) koja dolaze uz igru opisuju kako da ubacite vaše remek-delo i postavite novi portret u igru (zanimljiva mogućnost za multilplay). Nova pravila donela su nove klase i kitove. Svi koji se sećaju 1st Edition AD&D i Unearthed Arcana, znaju dobro ko su Monk i Barbarian, a ubačena je i potpuno originalna klasa - Sorceror. Monk je majstor borilačkih veština (što je veći nivo, to moćnije udara), Barbarian je nezaustavljiv borac (više hitova, berserk, brzo se kreće), Sorceror je moćnija varijanta maga (ne priprema magije, zna manji broj magija od čarobnjaka, ali ih može koristiti više puta nego čarobnjak). Svaka klasa sada ima i tzv. kit. To je vrsta specijalizacije, koja ne samo da donosi neke prednosti (ali i mane) svakom liku, već i čini likove iste klase raznovrsnim i zanimljivim. Tako, na primer, fighter (borac) ima kit Wizard Slayer koji mu donosi otpornost na magiju, ali ograničava upotrebu magičnih predmeta na oklope i oružja. Naročito su interesantni sledeći kitovi, Blade (za bardove), Archer (za rendžere) i Swashbuckler (za lopove). Pored izbora veština sa oružjem (zapamtite, jedan slot za uspešno vitlanje, drugi slot za specijalizaciju), ovoga puta možete naučiti i osobene stilove borbe (weapon style). Oni donose razne beneficije (ali zato koštaju slot/ova), kao što je npr. borba oružjem i štitom (weapon and shield style) koja donosi AC -2 (bolja zaštita za 10%) od dalekomentnih napada, odnosno AC -4 (20%) ako ga specijalizujete. Ako ste se odlučili da koristite magije (priest, mage, bard, druid, sorceror), u toku kreiranja lika dobićete izbor čarolija (u igri ih ima preko 300 podeljenih u 2 vrste i 9 nivoa), a možete dopustiti i kompjuteru da izabere umesto vas. Mašina sasvim pristojno dodeljuje magije (od svega po malo), te izbor preporučujem samo iskusnim avanturistima. Ovde moram da vas opomenem da pažljivo pročitate šta koja magija radi (posebno obratite pažnju na domet i trajanje). Mnoge magije su prilagođene kompjuterskoj varijanti AD&D-a, a neke magije su pretrpele izmene, sitne ali bitne. Slične magijama su i specijalne sposobnosti likova koje nalikuju čarolijama. Tako berserker i barbarian mogu da uključe borbeno besnilo, kensai može da izvodi specijalne kai udarce, blade ima odbrambeni i ofanzivni ples itd. Kada dovršite kreiranje lika i date mu časno ime počinje avantura. Ako ste srećnik koji ima lokalnu mrežu i dovoljno drugara (i dovoljno kopija BGII) možete započeti i multiplay verziju Baldur's Gate: Shadows of Amn. Podrška za multiplay je veoma temeljno urađena. Jedan od igrača preuzima glavnu ulogu i određuje vođu. Predvodnik družine (dakle ne mora da bude nužno i glavni lik) ima pravo da ostalim članovima dodeli privilegije, kao što su: trošenje zajedničkih para, pravo da započne dijalog, pravo da inicira prelazak u drugu zonu itd. Družina može da se razmili po čitavoj zoni (area) pri čemu dijalozi sa nevažnim likovima neće prekinuti/usporiti igru ostalih, dok će za pregovor za bitnim NPC-jem ekipa morati da se okupi.

Prvo što se primećuje kad (konačno) započne igra, je nepromenjen interface. Redom, odozgo na dole idu Igra, Mapa, Dnevnik (zadaci, obavljeni zadaci, dnevnik i zabeleške igrača), Inventar (u suštini nepromenjen još od BGI), Statistike lika (iscrpni podaci o veštinama, biografiji, broju ubijenih zveri i sve što se tiče lika), Sveštеničke magije, Čarobnjačke magije, Snimanje/ Učitavanje/ Opcije i na kraju Odmaranje (štiklirajte opciju 'rest until healed' pod gameplay options). Celu tu "masku" možete da uklonite (i vratite) sa "h" i uživate u full screen prikazu. Shortcuts su veoma dobro organizovane, a kao i u prethodnim BioWare/Black Isle ostvarenjima, obilje quick items, quick weapons, quick spells i abilities pruža vam užitak glatkog igranja, jer sve je tu, na dohvat miša, čak i u žaru borbe. U donjem desnom uglu ekrana su AI - on/off i Select All prekidači. Za okorele avanturiste koji još od Pools of Radiance igraju potez po potez, moguće je podesiti auto-pause, opciju koja daje privid potezne avanture. Daleko dinamičniji doživljaj pruža realtime igranje, ali treba se snaći u tom haosu krvi, krila, kljova i magije. Veštačka inteligencija nije baš reč koju mogu da primenim na skript za ponašanje vaših sadrugova, ali mnogo znači kad počne klanica. Skripte su urađene mnogo bolje nego u Icewind Dale ili Torment-u, i premda ne mogu da zamene igrača, zaista mogu da se podese tako da skladno deluju i u najvećoj gužvi. Preporučio bih vam da probate osnovne skripte pre nego što pređete na neke specijalizovane (npr. Standard attack, pa tek posle Ranged Attack). Pomoću "TAB"-a dobijate pregled hit poena vaše družine i opis monstruma sa njegovim statusom (almost dead, unscratched). Interesantni su saveti koje vam igra daje u toku snimanja pozicije.

Shadows of Amn najbolja FRP igra do sada, na kompjuteru. Šta je to izdvaja? Grafika i engine sigurno ne, iako su veoma, veoma dobri. Neverovatna originalna ideja? Zapravo ne, to je ipak klasična avantura. Priča i atmosfera? Uvek presudni elementi, jako važni, izuzetno dobro postavljeni u BG II, ali...svaka igra mora da ih ima što bolje urađene. Ono što BG II donosi titulu najboljeg su detalji, koji uklopljeni u celinu daju neku "hemiju" karakterističnu za prave FRP-ove. Šta? Prave FRP-ove? Da pojasnim, Fantasy Role-Play (FRP) se igra uživo. Društvo se okupi oko Game Mastera (GM) koji je od trenutka kada igra krene živi "procesor" i svojim pripovedanjem postaje "oči i uši" (i sva ostala čula) igrača. Svaki od okupljenih igrača (moram da dodam, daleko detaljnije kreiran nego u bilo kojoj kompjuterskoj FRP igri) slobodan je da iz ugla svog lika koji "vodi", odnosno glumi (role-play) utiče na priču koju pripoveda GM. Neposrednost je glavna odlika živog FRP-a, ne postoji medijum koji bi stajao između igrača i igre. Ceo FRP "projektuje" se direktno u mašti, mislima i duši igrača koji se sve dublje i dublje spušta u magični svet avanture i poistovećuje sa svojim likom, oseća ga i živi. To je nešto što mora da se doživi, to je veoma intenzivno stanje, to je "hemija" koju nijedna kompjuterska igra ne može da ponovi (dok jednog dana u sve domove ne uđe VR). Kako Baldur's Gate II postiže tračak te "hemije" i čime se približio pravom FRP-u. Pre svega, priča je vezana za glavni lik (tj. vaš lik), veoma je intenzivna i dobro vođena. Postoji i drugi glavni lik, Imoen, a snažna i tužna priča o prijateljstvu, izdaji i mračnim silama unutar ljudi, vredno je iskustvo. Likovi po prvi put zaista reaguju na svet oko sebe. Česti su dijalozi likova unutar družine, koji ne otkrivaju puno o njiho-

vim ličnostima, i doprinose utisku realističnosti. Članovi vaše družine nisu nemi i slepi, imaju komentare u vezi groznih tamnica kroz koje se krećete, primećuju stvari i upadaju vam u reč kada ih provocira tok dijaloga. Jedan od najboljih detalja u igri su upravo dijalozi. Po prvi put oni nisu besmisleni i ciklični, već imate zaista utisak razgovora. Takođe, tok samog dijaloga zavisi od toga kako delujete na NPC-ja sa kojim pričate. Na njegovu reakciju utiču moral (allignment), vaš i njegov, vaša reputacija, okolnost pod kojim se susrećete, vaša harizmatičnost (CHA) i malo sreće (videti Reaction Table u priloženom uputstvu). Veoma važan detalj koji mnogo znači za atmosferu igre su osećanja i moral NPC-ja. Vaši saborci se povremeno javljaju kratkim (često smešnim komentarima) koji se razlikuju u zavisnosti da li se osećaju zadovoljni, nezadovoljni, obično (neutral) ili na ivici sloma (broken). Tako će ludi berserker/rendžer Minsc (koji priča sa Minijaturnim Džinovskim Svemirskim Hrčkom po imenu Boo) stalno imati neki blesavi komentar: "GO FOR THE EYES BOO! GO FOR THE EYES! (Srljaj mu na oči, Buu, Srljaj mu na oči!)", "HAMSTERS AND RANGERS EVERYWHERE REJOICE! (Hrčci i Šumari svih zemalja - radujte se!)", "WITH ME, YOU AND BOO, EVILS OF THE WORLD BEWARE! (Sa tobom, samnom i Buom, svetska zla, čuvajte se!)". Svaki od likova, bilo da su vam prijatelji ili neprijatelji ličnost je za sebe, kako po specifičnosti klase/kit-a, statistici i specijalnim moćima, tako i po izraženom karakteru. Posebno je lepo to što su neprijatelji uporni, podli i stalno se pojavljuju kad im se ne nadate, čime tokom razvoja priče rastu u prave archnemesis kako bi to rekla braća Anglo-Saksonci. Svi ovi detalji doprineli su da Baldur's Gate II definitivno postavi nove standarde u žanru klasičnih kompjuterskih FRP igara i ponese laskavu titulu najbolje igre.





Konačno da kažem nešto o tehničkim karakteristikama igre. Ono što vas najviše interesuje su grafika i engine. Šta reći osim - divno. Engine je u suštini samo optimizovan, a unapređenja se vide u sitnim detaljima i efektima prilikom spellova, prelamanja svetlosti itd. Kad kažem da je grafika odlična mislim na to da je konačno moguće igrati se u 640x480, 800x600 u 16, 24 i 32-bitnoj paleti ali i u rezolucijama od 1024x768 do monstruoznih 2048x1596. Animacija je veoma glatka i prirodna i svi efekti jako lepo izgledaju. Boje su osvežene i primetno drugačije od onih u Torment-u i Icewind Dale-u. Problemi sa "seckanjem" animacija dešavaju se prilikom zaista masovnih scena (25+ boraca), ili kod zaista velikih 2D objekata (npr. zmaj), ali ako imate odgovarajuće brzu mašinu i puuno memorije. Drugi segment grafike, dizajn cele igre posebna je poslastica. BioWare i Black Isle su se veoma potrudili da kroz celu igru gledate lepe pejzaže, lepo nacrtane i organizovane lavirinte (dungeons), prepune sitnih detalja. Čudovišta su veoma uverljivo nacrtana, pogotovo zmajevi i krupne zveri. Celokupan umetnički dojam (artwork) igre je na veoma visokom nivou i zaslužuje sve pohvale. Muzika je veoma dobra, i stalno menja intenzitet i melodiju u zavisnosti od zbivanja na ekranu. Za pohvalu je i to što muzika nikada ne dominira, a konstantno stvara atmosferu. Zvuci su standardno dobri za ovaj tip igara, krici, mistični zvuci magija, povici i komentari likova, zveket mačeva i slično. Naročito lepo zvuče šuštanje vetra, huk fireballa u letu i slični 'vazdušni' efekti.

Sve u svemu Baldur's Gate II: Shadows of Amn je veoma dobra igra koja garantuje odličnu i dugotrajnu zabavu zaljubljenicima u FRP (i RPG, ljudi, to vam je jedno te isto). Preporučujem!

igromer

\+ Približavanje pravom FRP-u

\- Ipak nije pravi 3D engine

Žanr: FRP avantura

Minimum: PII300MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII450MHz, 64 Mb RAM

4 CD

91 %

grafika	90
zvuk	85
muzika	87
igrivost	92
atmosfera	96

Koji je
CD-DVD KLUB
najbolji u gradu?

PC CD ROM

PlayStation

DVD ROM

espro

Uverite se sami...

Kralja Milutina 19, Tel. 011/3341-247, 011/3232-086

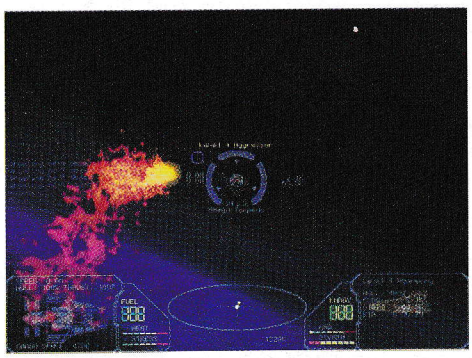
Preko 700 DVD naslova

TerMinus

Ranko Trifković

Industrija zabave je najveća industrija na svetu. Surovi zakoni tržišta i neprekidna utakmica žestokih kompanija, nemilosrdno mrve. Svaka firma koja danas drži do sebe mora da prati tačno određene standarde i trendove. Na sreću nas igrača, ovo pooštrava konkurenciju i igre postaju sve bolje i bolje. Na nesreću nas igrača, ovo znači i sledeće. Pojavi se nova igra (npr. simulacija), sa recikliranom idejom i poboljšanim audio-vizuelnim doživljajem i šta? Odmah za njom pojavi se još nekoliko sličnih igara od kojih neke pokušaju da nadmaše prethodnu, a neke jednostavno da se - pojave. Tako nastaju osrednje, mediokritetske igre, baš kao što je ovaj "Terminus".

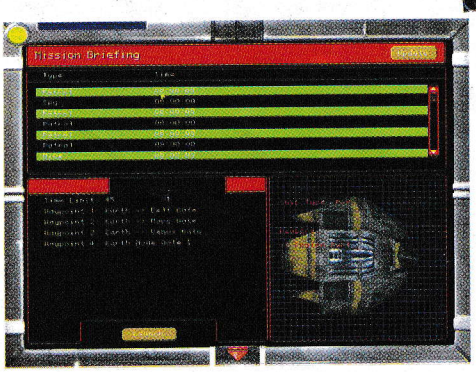
U dvadesetom broju "Gamera" opisani su izvrsni Tachyon: The Fringe i Starlancer, dve igre koje su postavile nove standarde u žanru svemirskih pucačina i arkadnih svemirskih simulacija. Najezda ovakvih igara sa svemirskom tematikom ("Alleigance", "Freespace 1 i 2", "BANG! Gunship Elite"), kao da popušta, pa se čini da "Terminus", najavljivan pre tri meseca, prilično kasni. Isto se može reći za njegove grafičke karakteristike i dizajn koji su prosečni, a nema ni traga o pomeranju granica standarda. Obećanja i prognoze date u dvadesetom broju ostaju pusta priča. Ni "Tachyon", ni "Starlancer" nemaju, za sada, čega da se plaše.



Muzika u igri NE POSTOJI (čak i kad instalirate 1.2 GB full instalaciju), tako da ništa od najavljenog doplerovog efekta. Zvučni efekti su veoma tanki, digitalizovani govor zvuči pre svega dosadno, a onda i krči gore od telefonskog poziva u Donji Jaukovac preko analogne centrale. Intro za "Terminus" je krajnje nezanimljiv i neprofesionalno urađen sa nedopustivim zamućenjem animacije.

Na početku igre, dočekuje vas mračan, neprivlačno dizajniran meni. Dve stvari za pohvalu su opcije Diagnostics, koja vam omogućava da uskladite potrebe igre sa postojećim hardverom i Flight Recorder pomoću koje možete da snimite, režirate i montirate film o vašem letu i snimite ga kao AVI fajl. Samo, pitam se ja, kome to treba, budući da ništa u ovoj igri ne zaslužuje da se pamti, a ne da se snima! Pre nego što se okušate u Gauntlet (oni napadaju i napadaju) ili Story (sama kampanja) modu, predlažem vam da prođete sve trening misije. Moram da primetim da su komande mnogobrojne, počev od komunikacija (za mrežu je predviđena mogućnost sporazumevanja glasom), raznih metoda nišanjenja i kontrole potiska. U suštini "Alleigance" je imao mnogo više opcija, ali nekako praktičnije raspoređenih. Programeri "Terminusa" predvideli su veoma veliki raspon težine igre i 'realističnosti'. Velika prevara! Jedino što se menja je brzina nišanjenja vaših protivnika, odnosno brzina reagovanja vašeg broda. Još nas je "Elite 2 - Frontier" uveo u problematiku borbe u svemiru, ukoliko se poštuju svi zakoni fizike. Inertia Stabilizator je "uređaj" u vašem brodu koji kontroliše motore i potisak, kako bi poboljšao upravljivost. Drugim rečima, igra postaje nalik Wing Comanderu, dakle klasična arkada. Bez stabilizatora, potpuna kontrola broda i paljenje potiskivača za razne vektore postaju vaša dužnost.

Kad bi radilo kako treba ova igra bi bila festival mazohizma i realističnosti. Na žalost, to ništa ne radi. Engine igre je potpuno prosečan, ne daje utisak pravog 3D okruženja. Grafika je mračna i sasvim obična, "Homeworld" brodovi su lepše ukrašeni i dizajnirani, a okruženje, svemir, ne mogu ni da se porede u ove dve igre. Svemir "Terminusa" je dosadna crna fleka popunjena mrljavim udaljenim predmetima i linijama brzine koje kompjuter iscrtava da bi ste imali kakav-takav osećaj brzine (jer u svemiru inače ne postoje reference koje bi na zadovoljavajući način prikazale ubrzanje). Da rezimiram, komentar grafike i dizajna ove igre može da se da tek posle dubokog udaha, brojanja u sebi do deset i glasi - "Pa...dobro...lepo...nije loše...ali ZAŠTO?" Neinventivan, neoriginalan i nezanimljiv zaplet suprotstavlja Ujedinjenu Ligu Zemlje, Konzorcijum Mars, Pirate i Plaćenike u borbi za prevlast u sunčevom sistemu. Scenario se polako odvija sistemom hitnih misija u moru dosadnih rutinskih patrola. Postoji i sistem ocenjivanja pilota, mogućnost promene karijere, brodova, trgovine u stilu Privateer-a, ali ponovo pitam ZAŠTO? Tanka je linija između nelinearnosti, slobode i poptune budalaštine. Programeri "Terminusa" debelo su zagazili u ovu treću zonu. Ukoliko nemate neki jak motiv da igrate ovu igru (kao što su: da ste beta-tester, da morate da napišete opis, da ste skloni opskurnim krš-igrama), sama igra vas neće motivisati. Ono što hoću da kažem je - OVA IGRA NEMA ATMOSFERU! Podrška za multiplay i grafika više nisu dovoljni da igra bude dobro primljena. Ozbiljni nedostaci u priči i atmosferi daju veliki minus inače sasvim prosečnoj igri.



igromer

Digitalizacija likova +

Nedovoljno primamljivo —

Žanr: Svemirska arkada

2 CD

Minimum: PII300MHz, 32Mb RAM, 3D karta

Optimum: PII533MHz, 64 Mb RAM

36	%
grafika	60
zvuk	35
muzika	25
igrivost	40
atmosfera	30

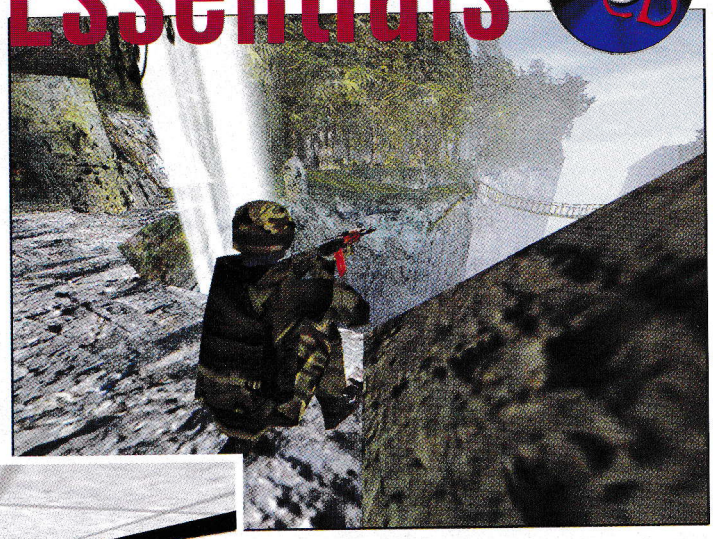
Rainbow Six: Covert Ops Essentials

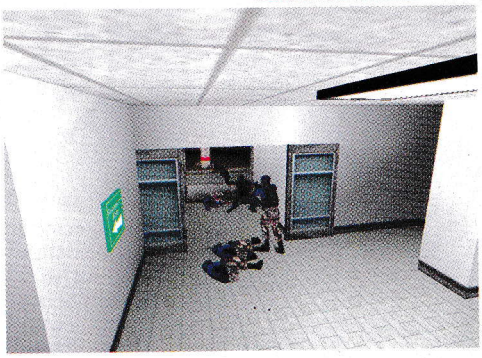
●●●●●● Aleksandar Vuletić

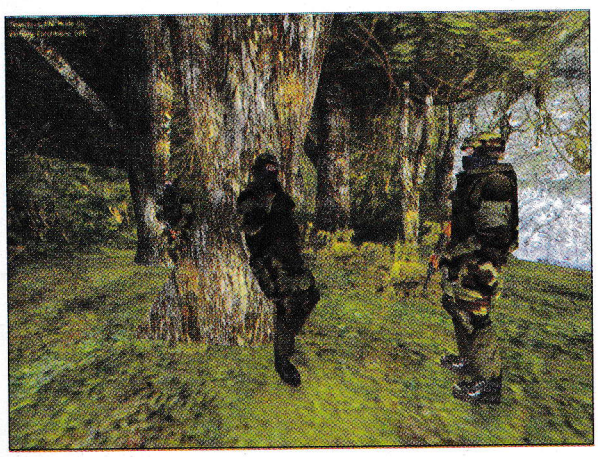
Stigao nam je novi mission pack za Rainbow Six, koji za razliku od Urban Operationsa nema nova oružja, niti nove operativce, ali zato donosi mnogo toga dobrog, i staje na dva CD-a. Svaki CD je priča za sebe, a onaj drugi će 100% obradovati sve ljubitelje specijalnih jedinica.

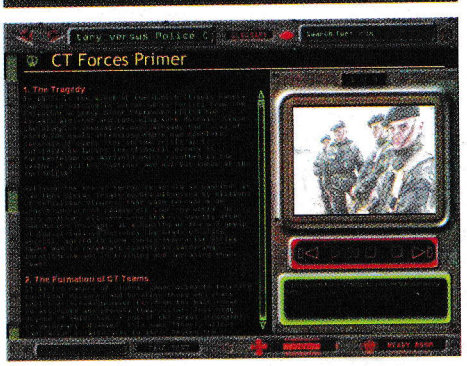
Za instalaciju bilo koja od ova dva CD-a vam neće trebati CD Rogue Speara ili Rainbow Sixa. Prvi CD ne donosi puno toga, tri nove misije i šest novih mapa (hospital, emergency room, junkyard, store front, store back i triler park). Pre nego što navedem sledeće misije moram da kažem da su mape mnogo prostranije, da ima puno okolnih objekata i da sve izgleda odlično. Prva misija "Lucky Snake" (po mom mišljenju najbolja) se odvija u prašumi severne Bolivije, i u njoj vi spašavate generala bolivijske vojske čiji je letilica srušena dok je leteo nazad kući i uzet za taoca. Sve to je naravno uradila teroristička grupa. Moj savet je da dobro pogledate iza svakog žbunića i drveta, jer je poboljšan AI, a teroristi su jako precizni (takođe moram napomenuti da na najvećem nivou težine, teroristi koji čuvaju nešto, neće samo gledati pravo ispred sebe već na sve strane). Morate biti non-stop u čučnju i koristiti oružje sa prigušivačem, ako želite da pređete misiju na malo većoj težini. U drugoj misiji "Artic Zebra", radi se o tome da je okupirana baza na Artiku, gde je upravo sleteo ruski satelit sa vrednim informacijama. E sad, vaš zadatak je da spasite naučnike, postavite lažni modul na satelit i na modul spravicu za praćenje, čisto da vidite gde će modul završiti. Ono što je zanimljivo kod ove misije, je to da na scenu dolazite podmornicom, jer je snežna oluja i ne postoji drugi način. Treća i zadnja misija "Brazen Heart", se odvija u nuklearnom test centru u Severnoj Dakoti. Ovo je mapa na otvorenom prostoru, a tek kasnije se šunjate po tunelima u podzemlju. Moj savet za ovu misiju je da postavite dvoje-troje snajperista na različita udaljena mesta i kad najviše terorista bude na terenu pripucate. Posle toga, samo sa prigušivačem očistite podzemnu bazu. Sve tri misije su izuzetno teške na srednjem nivou težine, tako da će samo najžilaviji i najuporniji preći na najtežem nivou. Što se tiče dodatnih mapa, super su za multiplayer igranje, a nisu ni loše kada se igraju u terrorist hunt modu sa 50 terorista, jer postoje relativno male mape i na njima neprekidno je pucanjava. Još jedna promena je to što je Kevin Sweeney koji je bio recon operativac sada unapređen u savetnika, i pomoći će vam tako što će izneti svoje mišljenje o situaciji u briefingu pre misije. Grafika je kao što gore piše dosta poboljšana, mada su modeli oružja i operativaca i dalje isti. Ono što ćete primetiti je veća detaljnost tekstura na novim mapama. Cela verzija igrice je patchovana, tako da nema onog dosadnog patchovanja pri instalaciji. Drugi CD se zove "Covert Operations Essentials Training". On je u stvari enciklopedija o specijalnim jednicama sa nekom vrstom kviza. Iz introa shvatate da se u stvari vi prijavljujete za trening, za postanak operativca Rainbow tima što uopšte nije lako. Na početku birate jednog od operativaca i sa njime krećete na pripreme. Da bi ste to uradili morate položiti testove iz sedam oblasti: the future, CT forces of world, historical operations, psyhology, gear, intelligence i tactics. Po biranju oblasti iz koje ćete polagati test prvo dobijete jedan poduži tekst sa slikama iz kojeg treba upamtiti samo one važnije stvari (treba pamtiti uglavnom šifre preko radija i tajna imena za neke jedinice ili značenja skraćenica tipa SAS, SWAT...). Posle toga krećete na polaganje prvog testa od pet pitanja. Postoje tri testa i onda dolazi finalni test od deset najtežih pitanja. Oni koji bar malo znaju o specijalnim jedinicama i igrali su igre kao SWAT, Rainbow Six i Delta Force će iz prvog pokušaja preći prva dva testa dok je treći malo teži. Po polaganju svakog testa dobija se po jedan čin, a po polaganju cele oblasti dobija se medalja i diploma. Kako kaže readme (ja to nisam imao vremena da proverim), kada dobijete svih sedam medalja, možete statistiku tog operativca prebaciti u samu igru i njegove performanse biće bolje. Skoro za svako oružje možete dobiti komentar Tom Clancy-ja i element leadera iz SWAT-a u video formatu koji će demonstrirati kako puca samo oružje i kako ga pravilno držati. Pored toga uvek ćete dobiti detaljnu statistiku iz prve ruke tog oružja, vozila, letelice ili bilo čega drugog što koriste specijalne jedinice.

Instalacija i jednog i drugog CD-a zauzima oko 650 Mb što i nije tako mnogo. Pošto je ovo mission pack i nema igromera, moram da napomenem da je igra samo malkice zahtevnija od Rogue Speara. U suštini, po meni ovo je najbolji mission pack. Jeste da su napravili samo tri misije, mislim jesu one odlične samo ih je malo. Ono što je ovaj mission pack učinilo najboljim po meni je drugi disk, enciklopedija, i mislim da nema onog ljubitelja RS kog ovo neće zanimati i koji neće pred ekranom sedeti bar pet sati dnevno polažući ispite i prelazeći oblast po oblast.









Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje

Dreamcast

PC

PlayStation

CENE DISKOVA ZA SONY I PC

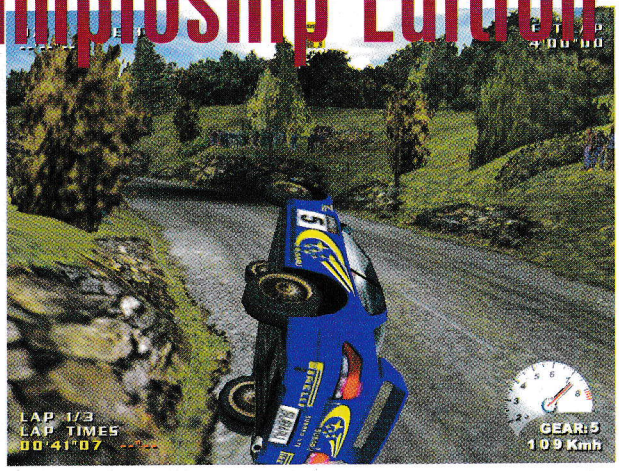
	No Name	Fabrički	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM	4,5 DM
10 CD-a	3,5 DM	4,0 DM	4,0 DM
20 CD-a	3,0 DM	3,5 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	2,8 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,5 DM	2,8 DM
100 i više	NAZOVITE!!! EXTRA CENE		

- konzole, obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice
  RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova, na veće količine izuzetne cene!

* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

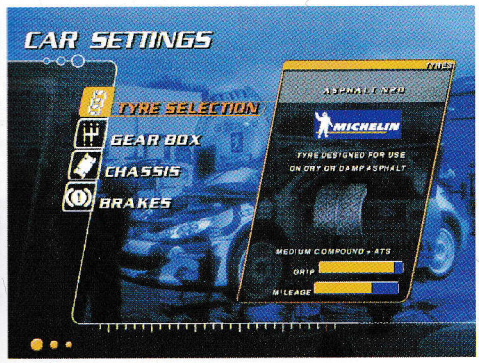
●●●●●● Ognjen Popović

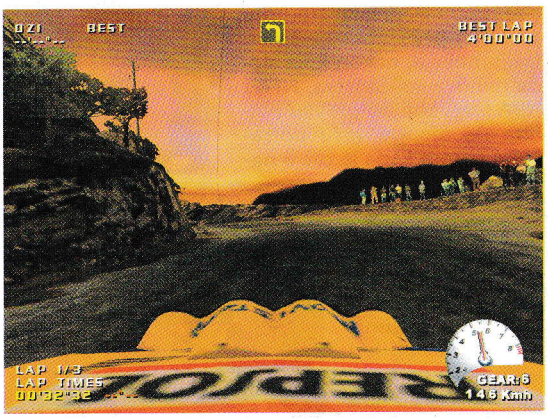
V-Rally 2: Championship Edition

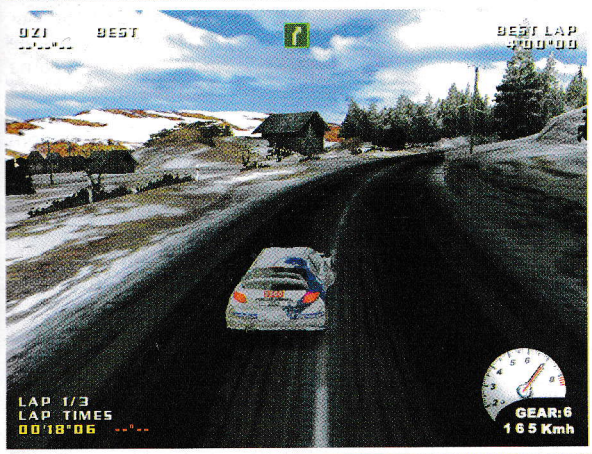


Redakcija THe GaMera u Ustaničkoj ulici. Idealna lokacija za autora teksta koji je osetio svu lepotu življenja u centru grada. Sada je to Vrtlarska 7b, smeštena nedaleko od zemunske pošte i bolnice. Tja, ako sam pre išao bilo "tries-kecom" ili "sedamnesticom", sada ću preći dvadesetak metara i čekati samo "sedamnesticu" u drugom pravcu (pitanje: gde živi autor teksta? "u centru" se ne priznaje). I tako se stiže u nove odaje The GaMera, gde često svraća Oggy (*prim. ur: Jel? Ako nećeš ti reci pa... :)*)), lik koji vodi dvostruki život. Jer kad Oggy plati kartu od 10 dinara... poželi da su mu pri ruci neka od vozila koja se javljaju u igri V-Rally 2: Championship Edition.

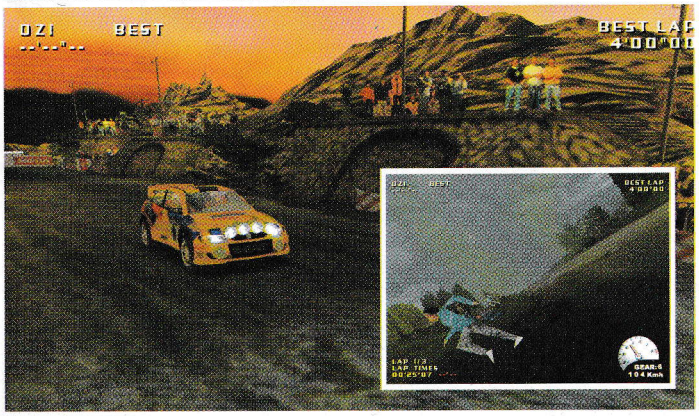
Sonijevci su se nauživali. Ali, sada je vrhunski arkadni užitak reli vožnje omogućen i vlasnicima PC-ja (pored Collin McRae Rally-ja ili starijih kao što je Network Q Rally). Čime se odlikuje ovaj proizvod? U nabrajanje se uključuje pregršt stvari. Počnimo od grafike koja je krajnje raznovrsna i uz to odličnog kolorita. Zamislite uživanje pri vožnji kroz tropske šume Indonezije, kišne Britanije ili snežne Švedske. Uz sjajnu sliku pejzaža, pratiće vas efekti padanja kiše ili snega, slabe vidljivosti usled noći ili magle, kao i sunčevog zasleplјivanja. Postoji čak 80 novih staza, provučenih kroz 12 zemalja, a posebna poslastica su prečice i račvanja na koja možete naići, ali i iskoristiti. Tu je širok izbor od 16 licenciranih world rally automobila iz 1999. godine, sa mogućnošću naknadnog otkrivanja još deset skrivenih. Automobili su urađeni detaljno, sa nekih 2200 poligona. Fizički model je solidno odrađen i predstavlja prijatnu mešavinu realnosti i (znatno) izraženije arkadnosti. Ovo čini V-Rally jednom od najprijatnijih i najbržih simulacija na tržištu, sa izuzetno preciznom kontrolom makine (iako je volan nezamenjiv). Ceo šou vožnje je moguće posmatrati kroz standardan broj kamera, dok je novina u ovom serijalu kamera sa branika. Pri sudarima, oštećenja će napredovati i time sve više izobličavati vaše vozilo. Ali, to nije sve. Pored oštećenja, i nagomilana prljavština se pamti i filuje po obodu bolida. Da sve bude lepše, stakla su prozirna, pa se jasno razaznaju likovi vozača i dosadnjakovića, muškog ili ženskog, koji iz petnih žila dovikuje "hard right!". Ubačene su i animacije "pored puta" za potpuniji vizuelni događaj (posebno je zanimljiv tip koji zanesen gledanjem u panici beži sa staze). Kao što rekosmo, smanjena je fizička realnost naravno u domenu arkade, ali je zadržan dobar frame rate na slabijim konfiguracijama, što je još jedan plus V-Rallya. Na PC platformi omogućen je split-screen za dva igrača, za razliku od četiri kada su u pitanju konzole.







Pored multiplayer moda i pomenutog split-screena, mnogo korišćenije opcije su neke od sledećih. Arcade - podešava trku na štopericu, tj. ako za određeno vreme stignete do cilja, pobedili ste i nastavljate dalje. U zavisnosti od podešene težine, na raspolaganju ćete, shodno težini, voziti četiri, šest ili osam staza. Ukoliko je Championship Mode ono što ste izabrali, otvorene su vam sve staze, a od vas zavisi dokle ćete stići u generalnom plasmanu. Time Trail je slično Arcadeu trka sa vremenom, samo što je ovde jedini cilj postići što bolje vreme. Pre svake trke je moguće kalibrirati vozilo kako bi više odgovaralo terenu. No, ovo je arkada i nelogičnosti su dozvoljene, a katkad će se baš primećivati.



Muzička podloga je bogata i pretežno zasnovana na roku. Muzika traje i u toku vožnje, kada za zadovoljavajući procenat povišava nivo adrenalina u krvi, ali i u meniju, da vas pripremi na predstojeću jurnjavu. Interfejs i podešavanje opcija je manje-više jednostavno, ako se izuzme slučajno prebacivanje na Nemački jezik, a potom nesnalaženje u obrnutoj akciji.

Generalna proba pred izlazak broja je bila zadovoljavajuća. Zanimljivost, neprekidna akcija i širok izbor vozila (toyota corolla, subaru impreza 555, ford escort, mitsubishi lancer, peugeot 306 maxi... sve to sa atributom world class), garantuju novu zabavu na neograničeno dugo vreme.

igromer

Osećaj pri vožnji +

Osakaćen split screen −

85 %

Žanr: Simulacija vožnje

1 CD

Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, SVGA

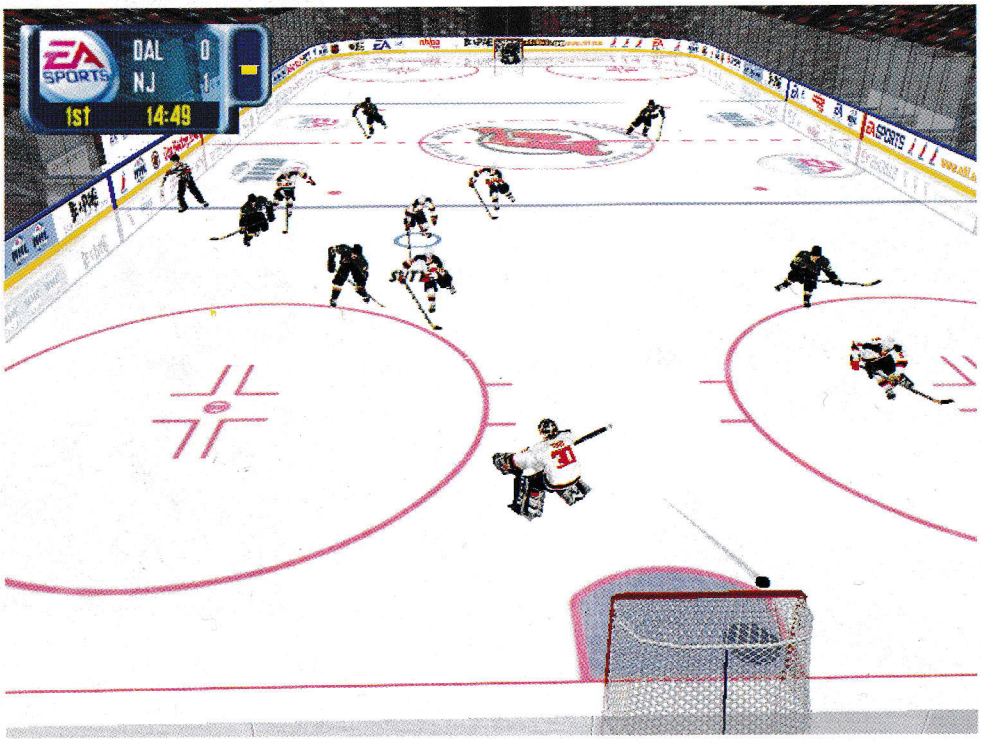
Optimum: PII266MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

grafika	84
zvuk	80
muzika	83
igrivost	82
atmosfera	86

NHL 2001

●●●●●● Dušan Zlatković

Posle godinu dana, opet naiđe vreme da naše računare posete članovi tog famoznog serijala. O tome koliko je on stvarno popularan najbolje govori podatak da svake godine tokom Oktobra vlada prava mala euforija pod našim nebom, pa se stiče utisak da na ulici gotovo svi nešto gunđaju, povezujući kompjuter i sport, gol i koš, loptu i pak. EA Sports radionica se i ove godine držala tradicije po kojoj prvo izbacuje simulaciju hokeja, nakon koje slede njihova veličanstva, FIFA i NBA Live, koji po pravilu nailaze na mnogo veću potražnju, barem kada je reč o našoj zemlji. Ipak, mora se reći i da NHL igre, odnosne EA-ove simulacije hokeja bivaju vrlo rado igrane, a mnogi pojedinci kažu da razlog leži u činjenici da su se upravo ove igre najviše približile realnosti, odnosno ugađaju posmatranja jednog TV prenosa.



Bilo kako bilo, NHL 2001 dočekasmo raširenih ruku i to beše sasvim ispravno. Bez i malo preterivanja, može se reći da on predstavlja najbolju simulaciju hokeja ikada viđenu i što je najvažnije, igra je prilično uznapredovala u odnosu na prethodnika, što i nije bio slučaj proteklih godina. NHL je grafički uvek bio na samom vrhu, izgledao impresivno, a ovoga puta zaključak je da je igra zanimljiva i realna barem onoliko koliko dobro izgleda. Unapređenja su najuočljivija po pitanju AI-a kompjuterskog protivnika, ali i po samom izvođenju, dodatnim opcijama i sl. Naravno, postoji mesto i za mane i nedostatke, koje ipak ni u najmanjoj meri ne narušavaju kompletan utisak.

Ono što prvo upada u oči je i ovoga puta grafika. Ogroman broj dekoracija, refleksija na samom ledu, staklu oko terena, vrlo dobra publika i veliki broj sitnih detalja koje je nemoguće odjednom uočiti, stvaraju zaista idealne uslove za sjajnu atmosferu prilikom igranja. Kada je reč o izgledu samih hokejaša i detaljima na njihovim dresovima, ponovo se otišlo korak napred. Modifikovana skeletal animation tehnologija sa fokusom na svim delovima lica dala je sjajne rezultate, pa će i oni slabije upućeni u toku utakmice prepoznati zvezde najjače hokejaške lige na svetu. Za razliku od prethodnika, na ledu ostaju tragovi nastali usled specifičnih pokreta hokejaša, a što je najzanimljivije, pak može blago promeniti pravac, ukoliko je reč o nešto većim udubljenjima. Na vizualnu komponentu direktno se nadovezuje animiranost pokreta igrača, realna i glatka, prefinjena. Posebnu stavku čine tzv. međuanimacije, odnosno radovanja nakon postizanja golova, negodovanja nakon pojedinih sudijskih odluka, uopšte reakcije igrača na razne aspekte na terenu. Tu posebno dolazi do izražaja grafička izvedba hokejaša od koje zastaje dah. Igra je veoma konfigurabilna, sa napomenom da sve teče glatko u punom sjaju samo ukoliko posedujete zaista jaku mašinu. EA Sports je najčešće znao da svojoj igri podari originalnu i dobru muziku. To je učinjeno i ovoga puta, pri čemu su muzičke teme veoma slične onima iz Fife 2000, pa ćete se mnogo puta zapitati da li ste ubacili pravi disk. Ukoliko konstatujemo da je muzika ostala u istoj formi, to ne možemo reći i za zvuk. U toku meča doživljava se mešanje nekoliko zvučnih izvora (publika, spiker, škripa leda, uzvici igrača i sudije), što deluje zastrašujuće dobro i krajnje ubedljivo. Samom meču, po starom dobrom običaju, prethodi predstavljanje startera, te intoniranje himne, uz mnogobrojne svetlosne efekte i svojevrsni vatromet. Sledi zagrevanje hokejaša, odlazak drugih postava na klupu i niz drugih komplikacija, dok u isto vreme publika gromoglasno vrišti. Pohvalno, nema šta. Kolektivno ludilo na ekranu, a sve kao uvertira za ono što sledi.

E, pa red je da se pozabavimo i samom srži igre. Posebna pažnja je posvećena nivoima težine. Ukoliko izaberete najviši nivo, čak i oni koji su uspešno prebrodili sve prethodne delove, naći će se na teškim mukama. Čitav tim koji

vodi kompjuter deluje ubedljivo. Javlja se brza razmena paka, sjajno kombinovanje ispred vašeg gola, te odlični, precizni šutevi sa velikih daljina. Koliko su akcije kompjutera teške za izvođenje shvatićete već nakon prvih pokušaja da izvedete nešto slično, kao na primer brzo dodavanje paka na malom prostoru. Tasteri za specijalne pokrete i finte doživeli su pozitivne promene, pa svaki od njih ima različitu funkciju u zavisnosti od pozicije i odgovarajuće situacije na terenu. Najveću promenu čini mogućnost podešavanja različitih parametara koji utiču na samu igru. Tu spada sama brzina igrača, agresivnost računara, jačina udaraca, umor i povrede, način pasova, brzina paka nakon pasa, blokiranje udaraca i još mnogo toga. Vremenom se uviđa da svaka eventualna izmena nekog od ovih parametara ima direktne i krajnje zanimljive posledice na ledu. Ukoliko povećate agresivnost računara, osetićete šta znači presing najbržeg ekipnog sporta na svetu. Ako povećate stepen umora i povreda hokejaša, bićete primorani da u toku meča koristite treće, pa i četvrte postave. Takođe, vidno je povećan broj načina na koje možete postići pogodak, ali pravi, sigurni putokaz zaista ne postoji. Čak i posle 30-tak utakmica nećete biti sigurni odakle ciljati i kolikom jačinom, za razliku od NHL-a 2000, kada je bilo dovoljno oko pet utakmica kako bi se osetili iskusnim majstorom. Prilikom isključenja jednog ili više igrača, protivnički tim dobija priliku da nekoliko minuta igru bazira na učestalim napadima ili na pobedu u tuči, uspešno oduzimanje paka i sl. Dakle, u zavisnosti od stanja na semaforu, treba usmeriti trenerske sposobnosti, koje u ovoj igri potpuno dolaze do izražaja.

Nakon svega navedenog, na red dolazi i nekoliko mana. Prva koja se može uočiti vezana je za postizanje golova sa velikih udaljenosti. Naime, računar će ponekad u ključnim trenucima postići gol sa svoje polovine, što deluje više nego šokantno. Nedostatak koji je o(p)stao odnosi se na face-off, tj. borbu štapovima dva igrača za pak. U velikom broju slučajeva, pak je vrlo lako izbiti i uputiti ka svom saigraču, što u stvarnosti baš i nije slučaj. Još bi pomenuli nedostatak editora igrača i nekoliko propusta vezanih za odigravanje sezone.

Nakon svega, možemo zaključiti da je NHL 2001 potpuno kompletan proizvod koji možemo preporučiti svakom pravom igraču. Do dolaska EA fudbala i basketa... gotovo.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Celokupna atmosfera +
Sitnije nedorađenosti −

83 %

Žanr: Simulacija hokeja
Minimum: P233MHz, 64Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII500MHz, 128 Mb RAM
1 CD

grafika	88
zvuk	86
muzika	78
igrivost	82
atmosfera	84

●●●●●● Vladimir Dimitrijević

Close Combat 5:

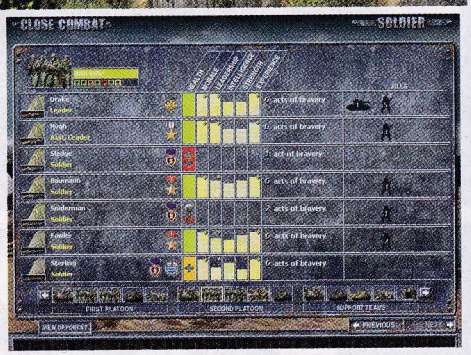
Invasion Normandy

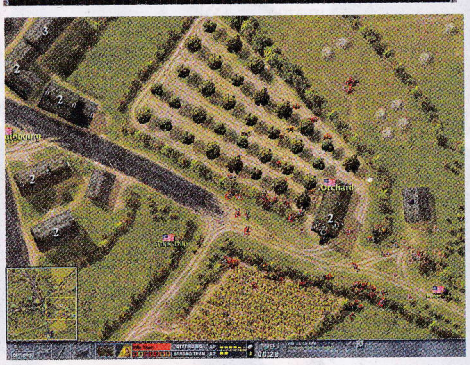
Još jedna epizoda serije Close Combat je pred vama (u punom sjaju). Za sve one koji ne znaju ili nisu čuli za Close Combat ovo je potezno-realtime taktička igra.

Ova epizoda je očekivan i logičan nastavak prethodnih. Iz tog razloga će sve one koji su očekivali neku revoluciju razočarati a sve one koji su saglasni sa tihom evolucijom obradovati, ova, sada već možemo reći, legendarna strateška igra.

Kada prvi put pokrenete igru verovatno ćete pomisliti: a šta je ovde, kao, novo? Startujete kampanju, i tu vas dočeka prvo iznenađenje: velika, ali zaista VELIKA strateška mapa kampanje tj. zapada Francuske. U tom trenutku, naravno, zažalite što niste odgledali intro, i dozvolili sebi da vas iznenadi činjenica da se peti nastavak odigrava na plažama Normandije.

I eto vas pred strateškom mapom. Naravno, kao Amer počinjete sa iskrcavanjem, što će biti bolno po vas ali ni upola toliko kao ako se odlučite da igrate kao Nemac. Oni će kao nespremniji biti jako loše opremljeni i faktički bez tenkova. Ne zaboravite da dodelite podršku avijacije, artiljerije i mornaričke artiljerije. Mornaričke artiljerije? Aha, eto novosti. Koja je razlika između obične i mornaričke artiljerije? Pa mornarička "dofata" samo obalu. Posle faze postavljanja i pomeranja jedinica dolazi faza izvršavanja naređenja i počinju prve bitke. Kao prvo, bitke se ne odigravaju na mapama uvek iste veličine. Same jedinice izgledaju skoro isto kao i ranije. Novost je pojavljivanje dima iza tenkova kada se zaglave i kada pucaju. AI neprijatelja je, kao i uvek, solidan.





Svojim jedinicama možete izdavati komande koje su iste kao i u četvorci i trojci. Razlika je ta što će konačno vaša pešadija mnogo lakše uništavati tenkove, ali isto tako i mnogo češće odbijati da posluša naređenje ukoliko im je moral poljuljan.

Izbor jedinica je istorijski. To znači da ćete vremenom dobijati sve modernije i modernije jedinice. Pored toga i atmosferski uslovi su autentični što automatski povlači za sobom nemogućnost da koristite podršku kada vam se svidi.

Vaše jedinice i dalje jako lepo vrište kada ih zaspu vrelim olovom, eksplozije zvuče bolje nego ikada, što se može reći i za sve ostale zvukove osim možda mitraljeza koji zvuči neprirodno. Muzika se pojavljuje u menijima i nije nizašta osim za isključivanje. Novost je prisustvo pozadinskog zvuka u bitkama koji nije skup cvrkutanja ptica i lajanja pasa već skup zvukova bombardovanja u daljini, preleta aviona i ostalih bojnih zvukova.

Ono po čemu je petica u suštini napredovala jeste pojačan osećaj nelinearnosti koji je postignut jako dobrom, već spomenutom, strateškom mapom.

Za kraj ostaje utisak da je ovo u suštini više Mission CD nego li novi naslov, i nada da će u sledećem nastavku biti podržan multiplayer za više od dva igrača. Čisto da ne pomislite da je to nemoguće zamislite sledeće: u sklopu savezničkih snaga mogu da budu i Englezi i Francuzi i Ameri dok bi za sile osovine mogle da budu prisutne snage Italije, Nemačke i domaćih izdajnika. Svako bi vodio svoje jedinice na mapi ali bi svi težili jednom cilju. Možda bi se u celoj ideji našlo mesti i za glavnokomandujućeg koji bi imao veću preglednost i izdavao određene smernice vojskama. Nije to toliko nemoguće za izvesti!

igromer

Čista taktika +

... po peti put ista! −

Žanr: RealTime taktička igra

1 CD

Minimum: P200MHz, 32Mb RAM, SVGA

Optimum: PII 300MHz, 32 Mb RAM

80 %

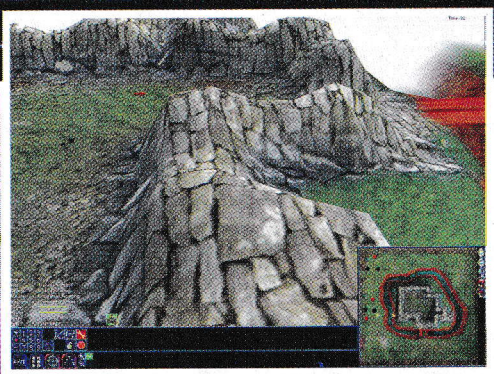
grafika	86
zvuk	97
muzika	21
igrivost	95
atmosfera	92

War Torn

●●●●●● Aleksandar Vuletić

To nije rat! To je samo sport! Ovo je nešto što će non-stop ponavljati komentator u žaru borbe. Komentator, pitate se... Kad pročitate nekoliko sledećih redova sve će vam biti jasno.

Ovo je 3D real-time strategija koja se po mnogo čemu izdvaja od ostalih RTS strategija. Ne radi se o priči obične strategije tipa dve zaraćene strane pa ko preživi taj je pobednik. Priča je sledeća: Samo smo malo otišli u budućnost, a radi se o sportu, veoma surovom sportu u kom se prijavljuju dobrovoljci iz različitih zemalja da bi učestvovali na turniru zvanom War Tornament i branili zastavu svoje zemlje. Borbe se vode u prostranim arenama koje su okružene publikom (a postoji i TV prenos uživo), u kojima se na život i smrt bore gladijatori iz dve ili više zemalja, s tim što su se ovi dobrovoljno prijavili (mada opet, koji ludak bi se dobrovoljno prijavio na ovakav turnir). Bez obzira na to što se radnja dešava u bliskoj budućnosti tehnologija i jedinice kojima komandujete pripadaju današnjim dostignućima, osim laserskog štita koji stoji između tribina i ratišta. Jedinice kojima upravljate se dele na kopnene, morske i vazdušne. Svaku jedinicu možete dizajnirati po svom ukusu menjajući neku od četiri stavke: gorivo, vrsta municije, količina municije i vrsta motora. Na izboru imate trening, skirmish i svetski kup. Ako odaberete svetski kup, birate jednu od zemalja koje učestvuju u turniru (ima ih 32, a nema Jugoslavije), zatim izaberete vašu boju i znak (koji će se pojavljivati svuda, na svakoj jedinici i na svakim većim vratima zgrada) i možete krenuti u osvajanje sveta. Prvo se zemlje podele u četiri grupe od po osam zemalja i prve dve zemlje iz svake grupe idu dalje. Postoje različite vrste mečeva, mogu se igrati dva na dva, tri na tri i četiri na četiri. Borbe se održavaju jednom na vašem terenu i jednom na tuđem, što u stvari nema nikakav uticaj na vaše jedinice. Postoje 32 terena tj. onoliko koliko i zemalja i svaki je na svoj način zanimljiv (ali ubedljivo je najzanimljiviji u engleskoj, jer je u sredini dvorac, oko njega voda, a ostalo ravnica). Da bi pobedili u nekoj misiji, morate iskopavati resurse i praviti jedinice. Postoje dva načina na koji možete preći misiju, prvi je onaj malo prostiji, napravite gomilu jedinica i onda juriš na neprijateljsku bazu i tako do besvesti. A drugi, da sa manjim brojem jedinica i korišćenjem taktike i formacija jedinica uništite neprijateljsku bazu, npr. napravite dva-tri scouta i naterate neprijateljske jedinice da ih jure, i kad baza postane ranjiva izbombardujete je avionima i artiljerijom, a preživelu pešadiju poubijate snajperistima. Na svakoj mapi imate različitu raspodelu resursa, na nekoj ima više uglja, na nekoj više nafte, pa je ubačena jedna tzv. menadžerska opcija kojom određujete raspodelu radnika u zavisnosti od količine neke vrste resursa. Npr. ako ste na teritoriji gde ima najviše nafte, 80 posto radne snage posvetićete nafti. Grafika same igre je odlična, jedinice iako sitne jako su detaljno urađene i kada zumirate možete primetiti kako se pomeraju gusenice na vozilima i pešadiju kako trči dok iz daljine sve liči na skup kockica i pravougaonika. Bez obzira na ovo, igra zahteva malo jaču 3D kartu i procesor, jer ćete doći u situaciju kada budete imali malo veći broj jedinica na ekranu i igra će početi da štuca. Kad smo već kod detaljnosti, moram da kažem da one malo teže jedinice ostavljaju trag na mekšem delu terena, a posle borbe, do kraja misije, na tlu ostaju sva udubljenja od eksplozija i ostaci jedinica. Kroz igru pratiće vas smena dana i noći (otprilike na svakih 15 minuta). Ovo će imati mali uticaj kako na vaše tako i na protivničke jedinice u vidu smanjenja vidljivosti i veće nepreciznosti za vreme noći. Postoji stvarno mnogo formacija koje će vam dosta pomoći pri napadu ili odbrani, a neke od njih možete menjati ili praviti skroz nove. Jedna od boljih pri odbrani je formacija u obliku kruga u čijem je centru baza. Ovo je korisno kada se nalazite negde na sredini mape i ne znate sa koje strane će napasti neprijatelj. Zvuk koji prati igru je OK. Nije baš najbolji, ali nije ni loš. Jedino što je možda čudno, što se tiče zvuka, kod ovo strategije je komentator. Jer ipak čudno je čuti njega kako priča i prenosi situaciju, dok se vi borite na život i smrt sa protivnikom. On će vam u nekim trenucima dosta pomoći, jer će najviše pažnje obratiti na vaše greške.



Sve u svemu ovo je strategija koja se po mnogo čemu razlikuje od ostalih RTS strategija .Vredi da je bar isprobate, a može i da posluži kao sredstvo za čekanje Red Alerta 2 koji će verovatno izaći za jedno par godina. Do tada: "Let the games begin!!!"

igromer

Zanimljiva strategija +

AI je ponekad tako... −

Žanr: RTS

1 CD

Minimum: PII300MHz, 64Mb RAM, 3D karta

Optimum: PIII450MHz, 128 Mb RAM

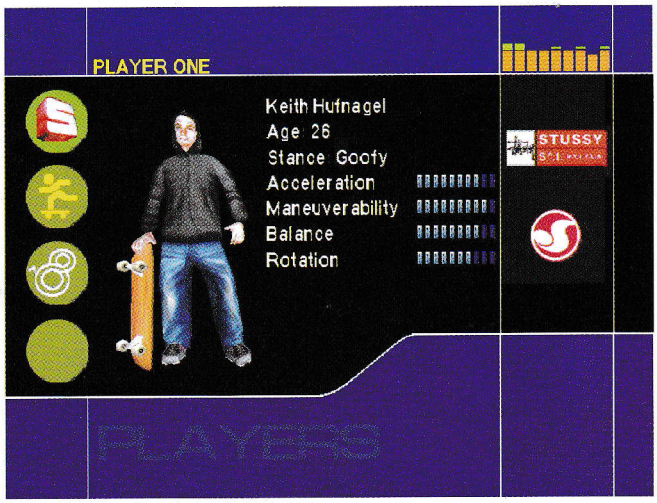
70%

grafika	72
zvuk	65
muzika	0
igrivost	63
atmosfera	74

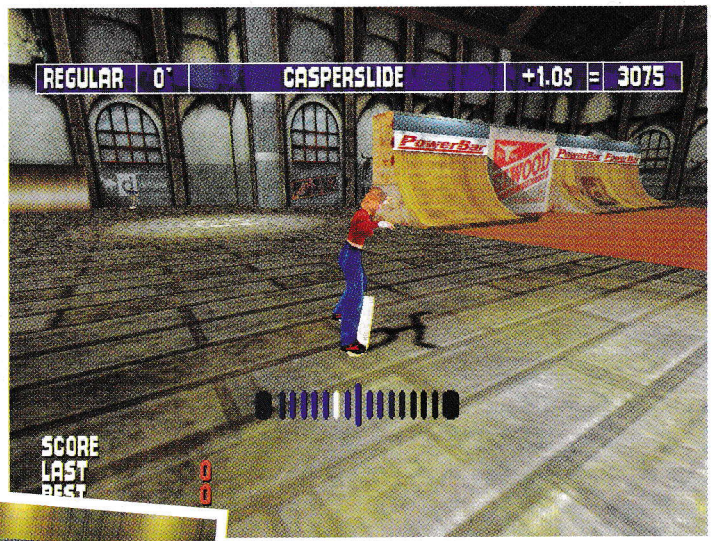
●●●●●● Slobodan Mitrović

MTV ScateBoarding

Često sam vodio raspravu sam sa sobom (i uvek sam Ja bio u pravu) da li čitaoci više vole "činjenično stanje" ili možda duhovitiji pristup opisima. Da li možda žele obe stvari? Da li se časopis čita zbog zanimljivih opisa igara ili samo zbog znatiželje tipa - Šta je novo u državi Danskoj? Da li želite da prevodimo engleske reči (tipa load, single...) ili ne?



MTV scateboarding zaslužuje mnogo veću ocenu (ali samo prema našim merilima karakteristika igara) nego što ću joj dati. Igra ima više nego zadovoljavajuću grafiku, zvuk k'o zvuk, malo iznad proseka, muzički je dobro potkovana (verovatno zbog onog MTV u imenu), igrivost je na zavidnom nivou a atmosfera bi tu malo pokvarila opšti utisak. Ipak, moram vam odmah reći da sam jedva čekao da izvadim CD iz mog kompa. Kako da posvetim i sekundu vremena ovom ostvarenju, ako se na stolu nalazi par nezaobilaznih igara (Baldur's Gate II, Age of Empires (exp.), Trafic giant itd.). Ali posao je posao pa... prelazimo na malo činjenica.



Nakon instalacije (bez izbora veličine) i par testova, zaključak o nepotrebnom CD-u je neminovan uz manjak od "samo" 470 Mb na HDD-u. Nakon uvoda, gde će vam profesionalci nabijati komplekse niže vrednosti, usledиće izbor između single i multiplayer starta, učitavanja i snimanja statusa, kao i pogled na top listu pored izbora kontrola. Kad smo već tu imate dugmad za pravce, ubrzavanje, skok kao i četiri dugmeta za specijalne vratolomije.

Ako ste odabrali single game sledi izbor između cilja vaše igre:

Freeplay - Slobodno igranje. Služi za uigravanje i praksu u izvođenju raznoraznih poteza, jer ne postoji nikakvo vremensko niti neka druga vrsta ograničenja.

Lifestyle - Izaberite jednog od amatera u ovom sportu i uz dosta znoja potrudite se da mu napravite karijeru. Za određen period vremena, Vi bi trebali da prikažete vaše poznavanje scateboardinga i demonstraciju (vrhunske) veštine. Ako izvedete sve ovo dobro, i usput se svidite sudijama možda i napravite nekakvu karijeru.

High score - Koliko bi mogli da sakupite poena za određeno vreme? Da li ste u stanju da budete živa legenda? Početna cifra je 200.000 pts, pa se spremite da razdrndate tastaturu (ili džojstik) jureći rekord.

MTV hunt - Po "terenu" za scateboarding su raštrkani simboli MTV-a. Ako ih sakupite pre nego što vreme istekne idete dalje, dok u suprotnom slučaju možete samo ponovo da pokušate. Takođe, ovde možete i da sakupite delove za novu dasku.

Survival - Vreme radi "tika-taka" a Vi paničite. Pošto za svaku izvedenu vratolomiju dobijete pored poena i malo vremena, pitanje je ko će biti poslednji u "ringu". Ako spojite nekoliko specijalnih poteza, dobićete i bonus vreme uz malo extra poena (VAŽNO: Važi sa sve navedene modove igara!!!).

Imate tobogan + gomilu automobila + deo tobogana iznad automobila koji fali i na kraju drugi deo tobogana = Stunt. Vaše je da se sjurite sa prvog tobogana, malo izigravate ptičicu i sletite uz par "pokreta" sa daskom na drugi deo tobogana, po mogućstvu bez teških povreda. Meni je najčešće u toku testiranja dokazana sila gravitacije, pa sam se obično "prizemljio" na jedan od automobila, verovatno iz razloga da ga bolje pogledam, iako mi se taj model baš i nije nešto dopao.

Nakon izbora jednog cilja, naćićete se pred izborom likova sa nekoliko karakteristika. Odaberite po vašem ukusu predstavnika, odaberite kako će biti odeven (?), boju vaše daske i krenite u akciju. Tereni su raznovrsni koliko god to mogu da budu (iz mog laičkog poznavanja ovog "zanimanja"), tu su skakaonice, šipke, tobogani... Poteza zaista ima puno. Izvodite što raznovrsnije poteze, zbog sudija ili poentiranja (kako bodovnog tako i vremenskog), jer će se svaki sledeći put kad izvedete istu stvar drastično smanjivati bodovni saldo za taj potez.

MTV je zaista pohvalno "odradio" svoj deo posla u muzici. Solidan broj raznovrsnih muzičkih tema, pored kvaliteta, poprilično pridodaje i kvalitetu atmosfere. Tu ima (ne)poznatih grupa sa ostvarenjima koja zaslužuje neka bolja igra.

Ako imate savremeniji HDD, (čitaj >10Gb ili 500 Mb koje vapi da bude popunjeno) možda bi u trenucima najvećih očajanja ili dosade posvetili neko vreme ovoj igri. Na vama je da odlučite ali znajte da sam ja odabrao drugu opciju. Postoje stotine boljih igara za zabavu koje će isto tako ispuniti Vaše vreme i to sa manje oduzetog prostora na HDD-u.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Bez izražene mane
... ali i kvaliteta!

Žanr: Simulacija scateboardinga
1 CD
Minimum: P233MHz, 32Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII450MHz, 64 Mb RAM

59 %

grafika	61
zvuk	52
muzika	80
igrivost	57
atmosfera	54

PC

Soldier

●●●●●● Marko Šubarić

U toku 1998 u video klubovima pojavio se film pod nazivom Soldier. Ne znam koliko se sećate ovoga podatka, no nije ni bitno. Ljudi su film ili obožavali ili mrzeli. Znači "jedan od onih" filmova. Kako će proći igra, videćemo. Film je bio u SF fazonu, a glavnu ulogu imao je Kurt Russell. Todd (Kurt Russell) je bio jedan od vojnika iz prve generacije koja je završila "specijalni" trening program. U suštini, to gotovo da nisu bili ljudi, već polumašine ispranog mozga spremne na sve. Za razliku od njih, koji su bili "trenirani" od rođenja, druga generacija vojnika bila je u svakom pogledu bolja. Genetski selektovani, obučavani po novim programima, bili su suprotnost prethodnih.

Da bi se konačno utvrdilo koja je generacija vojnika bolja, dogovoreno je da se Todd, kao najbolji iz prve generacije, takmiči protiv Caina 607, najboljeg vojnika druge generacije (koga inače glumi Jason Scott Lee). Naravno Todd je izgubio, i kao luzer bio je poslat na tzv. trash planetu - Trinity Moon. Planeta je trebalo da bude napuštena, međutim Todd je tamo naišao na naseljenike koji su bili totalno razlučeni i živeli su u opštoj anarhiji. Vremenom on je postao vođa naseljenika, i kada je grupa vojnika sa njegove stare planete krenula u inspekciju, da bi utvrdila da li je planeta napuštena, postao je jedina nada za naseljenike.

Igrajući iz trećeg lica imaćete priliku da istražite svaki deo ove zastrašujuće planete. Kako sam startovao igru odmah sam se zapanjio kako su verno preneti predeli planete sa filmskog platna u igru. Planina je puna relikata našeg vremena kao što su saobraćajni znaci, parkingmetri i slično. S druge strane, tu postoje i ostaci nekih vozila i uređaja o čijoj svrsi možemo samo da nagađamo.

Igru započinjete birajući jedan od dva ponuđena lika. Prvi je naravno Todd, a drugi lik je ženski vojnik po imenu Sandra. Todd je stara vojničina trenirana od rođenja, iskusan, sa teškim oklopom i brdom uspomena. Za razliku od Todda, Sandra ima lagan oklop, međutim to joj daje veću sposobnost manevrisanja što u nekim trenutcima može biti korisno, ali kada dođe do klinča tu već nastaju problemi. Oba lika imaju mogućnost da

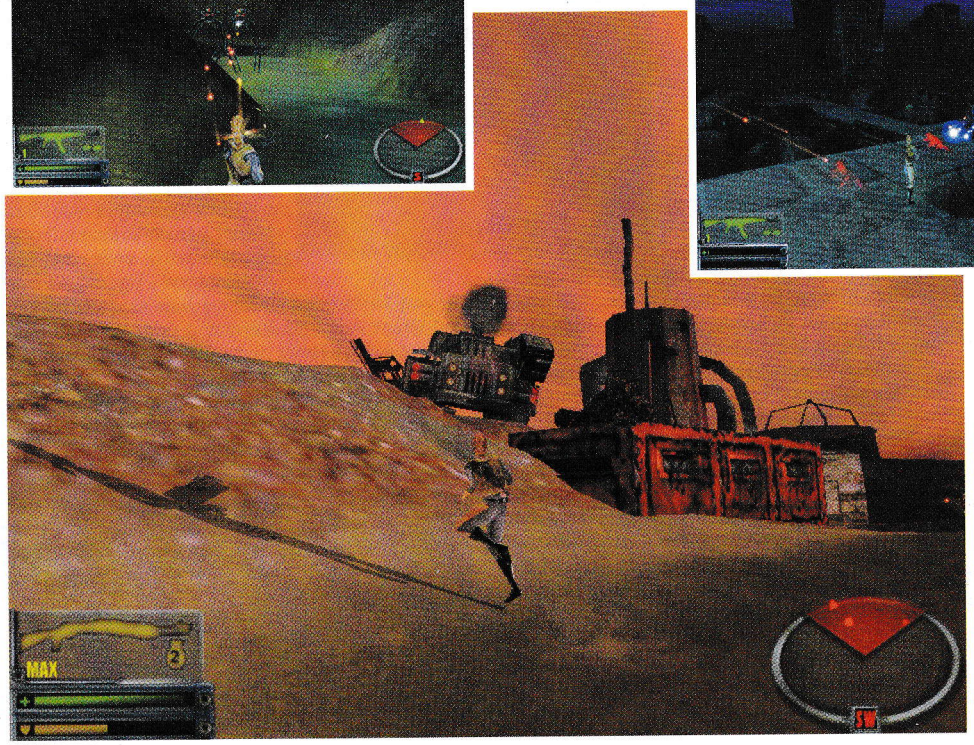
skoče, sagnu se ili naprave kolut unapred radi izbegavanja vatre. Naravno, raznovrsnost pokreta i skokova se ne mogu uporediti sa jednom Larom Croft, ali u ovoj igri to je u stvari samo plus. Kažem to jer je ovo u stvari jedna arkadna pucačina i nema ama baš nikakve veze sa Tomb Raider serijalom, osim što je i u ovoj igri pogled iz trećeg lica.

Dakle, zaključeno je - ovo je arkada. Akcija, pucanje, ludnica, municije koliko hoćeš - pa udri po mrskom neprijatelju. U igri postoji petnaestak misija kojima se probijate kroz ovu planetu đubreta i ruševina. Mnoge od misija zasnovane su na scenama iz filma. Tipična takva misija je kad treba da zaštitite naseljenike od prvog udara vojnika koji su otkrili za njihovo postojanje. Naravno programeri su uneli i dosta novih ideja tako da je uneta svežina u scenario iz filma. Postoje i misije gde treba malo razmisliti. Primer za takve misije je kada imate zadatak da spasite neke taoce. Problem se sastoji u nalaženju puta do njih, međutim takvi problemi zaista nisu teško rešivi i dobro su izbalansirani sa akcijom. Uz bilo kakav problem ovog tipa susrešćete se sa hordama neprijatelja koje morate da smestite pod zemlju.

A sad oružja... Ah, ta oružja, vojnika nema bez njih. U Soldieru ćete se susresti sa solidnim arsenalom oružja, od kojih je većina, pored toga što je efikasna, prilično zabavna. Neka od oružja koja ćete susresti su machine gun, sačmara, razne assault puške, bacači plamena, i raketni bacači. Modeli oružja se zaista ne vide dobro, tako da dok ne počnete da pucate, praktično i ne znate šta ste pokupili. Svako od oružja može biti unapređivano uz pomoć raznih powerup-ova koje kupite uz put. Većina se odnosi na poboljšanje učestalosti vatre, a poneka se odnose i na snagu oružja. Pošto je ovo jedna arkadna igra, postoje i powerup-ovi za same igrače. Ova poboljšanja odnose se na health, armor i slične stvari.

Što se tiče neprijatelja, ljudi iz Sinister-a ponovo su uzeli slobodu da uvedu pored likova iz filma i neka svoja ostvarenja. Iz filma su uzeti vojnici prve i druge generacije, ogromne pokretne platforme sa oružjem itd. Programeri su dodali razne vanzemaljske mutante, nekoliko vrsta robota i neke veoma nezgodne besne pse. Sve ovo je za svaku pohvalu, jer je igra zaista veoma dinamična i raznovrsna. Neprijatelji se nasumično generišu na raznim delovima mape, tako da se neće desiti da ih nađete tamo gde su vas baš malopre ubili. Ovakve stvari su vredne hvale, međutim ono što ovu igru propisno sakati je linearnost. Linearnost u svakom pogledu i na svakom mestu.

Kada se pogleda na to kako su urađeni zvuci i muzika u igri dobija se i opšti utisak o igri: prosek. Prosek, prosek, i samo prosek. Sve je u suštini urađeno tek toliko da bude prisutno i da se bar malo uklapa u standarde novijih igara. Evo malo eksplozija, pola kile čaura, bacač raketa, malo tehno metal muzike kao preliv i služi se dok je vruće. Igra je zanimljiva i može vas zabaviti na kraće vreme, ali neke velike impresije ne očekujte. Pored pregršta dobrih igara koje nam dolaze i koje su došle, Soldier će verovatno ostati zaboravljen u tišini svoje naizgled napuštene planete.



igromer

Raznovrsnost +

Nerealna zahtevnost −

Žanr: Pucačina

1 CD

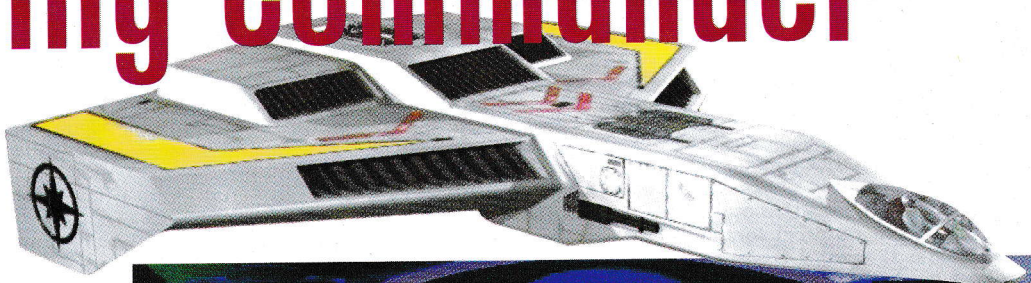
Minimum: PII300MHz, 64Mb RAM, 3D karta
Optimum: PII500MHz, 64 Mb RAM.

61 %

grafika	68
zvuk	55
muzika	55
igrivost	60
atmosfera	63

●●●●●● Miloš Stamenković

Wing Commander



Svakoj novoj tehnologiji je potrebno dosta vremene da uđe u masovnu upotrebu, pa je tako bilo sa CD-ROM tehnologijom. U vreme kada se ona polako probijala na tržištu, nešto posle otvaranja prvih CD klubova kod nas, igračka industrija je u želji da pomogne omasovljenu CD-ROM medija stvorila novui vrstu igara. Taj novi žanr kompjuterskih igara je nastao iz težnje da se nekako postigne interakcija između filma i gledaoca, a ta kombinacija igranog filma i same igre nazvana je jednostavno - interaktivni filmovi. Velika količina podataka (u to vreme izuzetno velika, hard diskovi koji su se u to vreme prodavali kod nas bili su veličine oko 1 GB) koja se može smestiti na jedan CD je omogućila stvaranje pomenutog žanra. Prvi predstavnik je bio Mad Dog McGree, koji se pojavio na samom početku CD-ROM-a. Zbog noviteta koje je ta igra donela, Mad Dog je doživeo i nastavak. Međutim, pored jednog CD-a koliko su zauzimala oba dela Mad Dog-a, naslovi koji su obeležili žanr su zauzimali pozamašni broj CD-ova (najviše 8, ako se dobro sećam). Najvažniji i najbolji predstavnici su oba nastavka Phantasmagorie, kao i veliki serijal na koji vas sada podsećamo - Wing Commander.

Wing Commander serijal je ušao u žanr interaktivnih filmova od svog trećeg nastavka, i tako je posto ono po čemu ga dans pamtimo. Firma Origin je stajala iza svih delova, a glavni idejni tvorac serijala je Chris Roberts. On je bio taj koji je imao ideju da Wing Commander prebaci u žanr interaktivnih filmova. Wing Commander time nije izgubio svoju staru formu: pratite priču, slušate brifig i izvršavate misiju tj. letite i pucate, ali je zahvaljući video sekvencama dobio na atmosferi. Za te video sekvence, Roberts je okupio ekipu manje poznatih i nepoznatih glumaca koji su trebali da ožive Wing Commander svet. Većinu njih ste verovatno već videli u sporednim ulogama nekih flimovima i serija koje se mogu videti i na našim TV programima. Najviđeniji od tih manje poznatih glumaca su John-Ryes Davies, Tom Wilson (glumio je Biffa u Back To The Future filmovima) i Malcom MacDowel. Ima tu još par likova čija vam imena ne znače ništa, ali kad ih budete videli, reći ćete: "Gle, ovog sam već negde video". Ipak, jedan od glumaca se izdvaja (više po čuvenju nego kalibru), a njemu je, naravno, povereno tumačenje glavne uloge tj. Cristophera Blaira. Reč je o Mark-u Hammil-u, koji nam je poznat (ako je potrebno da podsetim) po tumačenju uloge Luka Skywalkera u epizodama 4,5 i 6 StarWars serijala, i čija je karijera očigledno vezana za svemirske opere. Ah da! Nisam vam rekao o čemu se zapravo radi u Wing Commander serijalu. Radi se o svemirskoj bajci čija je radnja smeštena u dalekoj budućnosti. Ljudi su se proširili po univerzumu ali su u tom širenju naleteli na jednu ni malo prijateljski raspoloženu rasu, koja želi da osvoji sve i pri tome istrebi ljudsku vrstu sa lica zemlje, pardon, svemira. Ta rasa su veoma veliki tigrovi sa nekim ljudskim atributima, tako da mogu da govore, hodaju na dve noge itd, a zovu se Killrathi. Njihov tehnološki nivo je, naravno, bio veći od onog kod ljudi, a hijerarhija i uređenje društva kod Killrathi-ja donekle podseća na onu kod imperije u StarWars filmovima. Ali da ne bude kao kod StarWars-a, tj. da krenemo od trećeg dela Wing Commandera, krenimo od početka.

Wing Commander 1 se pojavio u vreme 286, 386 i Amiga računara (HA!, kladim se da ove cifre odavno niste videli). Za predstavljanje 3D prostora korišćena je, u to vreme, revolucionarna 3Space tehnologija. Ona je omogućavala da se na tadašnjim sporim mašinama dobije što lepša i brža grafika. Tako je donekle i bilo kada su se objekti posmatrali iz veće daljine, ali kad bi ste se približili došlo bi do pojave velikih kockica tj. pikselizacije. Ali i pored te mane, grafika je za to vreme bila i više nego odlična. O zvuku u Wing Commanderu 1 nema mnogo šta da se kaže. Laseri, eksplozije i udarci su zvučali najbolje moguće na tadašnjim čudima tehnologije zvanim SoundBlaster, dok je za sve zvuke i muziku na Amigi bilo potrebno da imate više Chip memorije od tada standardnih 512KB. Stvari stoje ovako, vi se nalazite u koži mladog i zelenog vojnog pilota Christophera Blaira, koji je upravo došao sa akademije sa činom nižeg poručnika i započeo svoju vojnu karijeru na brodu-nosaču Tigers Claw. Uspešno završenim misijama ćete dobiti veći čin kao i transfer u elitnije jedinice sa boljim brodovima-lovcima. Do kraja igre uništićete veliku neprijateljsku bazu (ali ne i glavnu), a u tom procesu ćete istrebiti dosta Killrathi-ija, postaćete heroj, zaraditi koji orden i dogurati do čina majora.

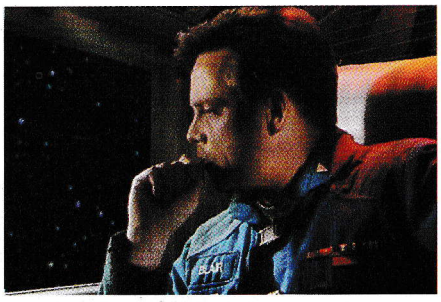
Wing Commander 2 se pojavio ne mnogo kasnije od prvog dela, donoseći novitete kao digitalizovan govor (ko je tada imao dovoljno memorije za to kao i zvučnu kartu bio je baja) i još bolju grafiku preko unapređenog 3Space enginea. Pored tih tehničkih noviteta tu su i novi brodovi-lovci za vožnju, kao i mogućnost da menjate matični brod tako da više niste vezani samo za jedan. Killrathi su posle uništenja njihove velike baze bili prilično besni, pa se u ovom delu vraćaju sa osvetom. Prokljuvili su tajne stelth tehnologije (ovo poznato zvuči) i uz pomoć par stelth lovaca (i ovo poznato zvuči) uništavaju vaš matični brod - TigersClaw. Sva krivica za njegovo uništenje biće svaljena na vas od strane Admirala Tolwina, a pride ćete biti i ražalovani. Naš junak u međuvremenu saznaje za Killrathi tajnu u vidu stelt tehnologije, ali mu niko ne veruje jer nema dokaza (ono što je nevidljivo se i ne vidi, zar ne? :)) Tako Christopher Blair (a i vi u njegovoj koži) kreće u dokazivanje svojih kvaliteta

i skidanje ljage sa svog imena. U tom procesu nanećete Killrathi-ima još jedan težak udarac, opet postati heroj i povratiti svoj rejting u konfederaciji.

Do pojave Wing Commandera 3 napravljena je veća pauza, ali noviteti koje je on doneo su u potpunosti opravdali tu pauzu. Polako se odustalo od 3Space enginea, tako da je engine promenjen i prilagođen tadašnjim strujama na PC igračkom tržištu (3D objekti i teksture). Glumci koji su bili angažovani za ovaj posao, dobro su ga odradili, tako da su video sekvence podigle atmosferu u igri na visok nivo. Pri njihovoj izradi je korišćen, u to vreme, relativno novi način snimanja koji je danas postao apsolutni standard u Hollywoodu, a reč je o chromakey efektu. To znači da se glumci kreću ispred jarko zelene pozadine, a naknadno se ta pozadina zamenjuje kompjuterski generisanom scenografijom. Chromakey se do tada uglavnom koristio na televizijama (pa i domaćim) ali je tada korišćena plava pozadina jer ljudska koža sadrži najmanje plave boje. Wing Commander 3 se morao snimati sa zelenom iz prostog

razloga što su uniforme plave boje. Priča se nastavlja na drugi deo sage. Pored standardnih, ubačeni su i neki romantični elementi (birate između dve ženske, a jednu od njih glumi bivša zvezda filmova za odrasle Ginger Lynn, pa vi vidite šta ćete) i konačno ćete izaći na kraj sa Killrathima a oni će vas prozvati "The Heart Of The Tiger" što je ujedno i podnaslov Wing Commandera 3.

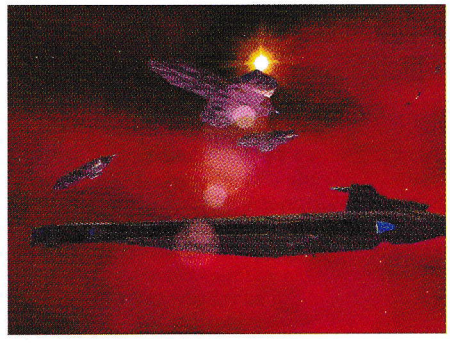
U novom četvrtom nastavku sage o Christopheru Blairu, Cris Roberts je prevazišao sebe. Wing Commander 4 nije doneo značajna poboljšanja na polju tehničke izrade, grafika je za nijansu bolja a zvuk isti. Ali četvrti deo poseduje odličnu priču tako da je po mom mišljenju četvrti deo Wing Commandera ujedno i najbolji u celom serijalu. Za potrebe realizacije te dobre priče, broj CD diskova je povećan sa 4 koliko je zauzimao treći deo, na čak 6 diskova. Glumačka ekipa je ista kao i u prethodnom delu, sa dodatkom nekih novih likova. Pošto je rat sa Killrathima završen, glavni junak se penzionisao sa činom pukovnika koji je zaslužio u trećem delu i počeo da živi običnim životom civila. U konfederaciji je neko vreme bilo mirno, ali dolazi do misterioznog sukoba se ljudskim kolonijama (Border Worlds) koje se nalaze na obodu konfederacijskog prostora. Nakon toga, Admiral Tolwin sa kojim ste do sada imali dosta nesuglasica, od vas traži da se ponovo vratite u aktivnu službu. Glavni junak nije odoleo ponovnom zovu letenja i borbe, pa se tu priča i nastavlja. Ta priča je zaista odlična, filmske sekvence su takođe odlično odrađene, ima puno obrta i iznenađenja, kao i nešto viši nivo interakcije od



totalno linearnog iz prethodnih delova.

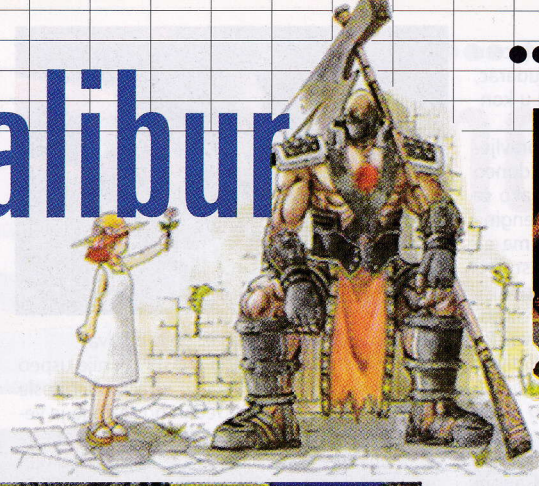
Peti i za sada poslednji nastavak nije uspeo da ispuni očekivanja koja su igrači imali posle odličnog četvrtog dela. Jedan od razloga je verovatno promena na čelu ekipe. Chris Roberts je napustio Origin, a na to mesto je došao njegov brat Eric, ali on nije uspeo da ispuni cipele svog starijeg brata. Wing Commander 5 ima novi grafički 3D engine tako da su po prvi put u serijalu podržane pored softverskog renderinga i Direct3D i Glide modovi za 3D kartice. Tehnička izrada jeste uznapredovala, ali je kvalitet same priče dosta slabiji. Niste više Christopher Blair, već se nalazite na početku karijere. Sada ste u ulozi Casey-ja, novajlije sa akademije, sina poznatog pilota koji je bio ratni drug Blairu. Zbog toga, i glumačka postava je doživela izvesne promene, i čini se da je najslabija do sada. Mark Hammill se pojavljuje i sada je Commodore Blair, tj. jedan od starešina mladom Casey-ju. Morao se izmisliti novi neprijatelj konfederacije i on je nađen u, kome drugome neko u ogromnim insektima. Misija ima dosta, ali je priča oskaćena malim brojem video sekvenci između njih, tako da je atmosfera igre na dosta nižem nivou od prethodnog nastavka. Taj kratež je doneo i potrebu za manjim brojem CD diskova, tako da Wing Commander 5 zauzima samo 3 diska. Nakon uspešnog prelaska svih misija, oteraćete gadne insekte odakle su došli (na žalost, nije pakao) tako što ćete uništiti kapiju kroz koju su dopuzali. Time je ostavljen prostor za eventualni šesti deo, koga bar za sada nema na horizontu i veoma su male šanse da će se ikada pojaviti.

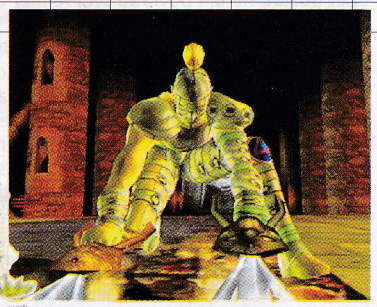
Eto, nadam se da sam vas sve zainteresovao za ovaj legendarni serijal. Koju god mašinu imate, moći ćete da pokrenete bar dva dela Wing Commandera, tako da nema razloga da se ne okušate u ovoj igri. Vlasnici jačih mašina će morati da upotrebe program za usporenje rada mašine (kladim se da za ovo još niste čuli, a ni radili), jer će na njima prva dva dela raditi sumanuto brzo tako da ih je nemoguće igrati bez pomenute intervencije. Za treći i četvrti deo 486 ili slabiji Pentium 1 računar će sasvim lepo odraditi posao, dok je za peti deo potreban za nijansu jači računar. Iako šestog dela verovatno neće ni biti, voleo bih bar da vidim neko specijalno izdanje sa svim delovima i kvalitetnijim video sekvencama na DVD-u, jer mi je ovaj serijal (naročito četvrti deo) pružio dosta časova dobre zabave i dočarao atmosferu koju do tada nisam osetio ni kod jedne igre (sem GP2, naravno:)). Nadam se da ćete se i vi tako zabaviti i to doživeti. Pa, srećno vam bilo!



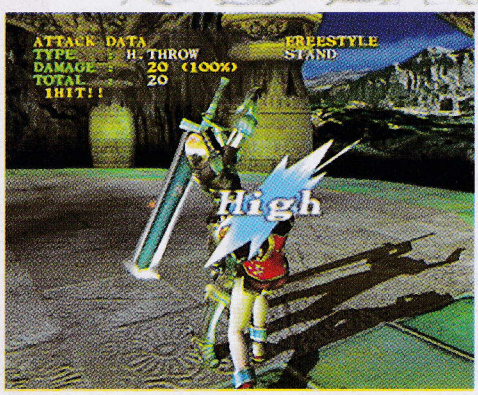
●●●●●● Bojan Nešić

SoulCalibur





Vreme: prve godine devedesetih. Mesto: igraonica pored terena za mini golf na Kalemegdanu. Situacija: mali Boki željno prilazi šljaštećim mašinama (dok se njegovi drugovi, par desetina metara dalje, iživljavaju nad malom belom lopticom, besomučno je udarajući štapovima - interesantna igra, zar ne?) i očima skače s jedne na drugu, sve dok mu se pogled ne zaustavi na dve pretposlednje u nizu. Na prvoj piše bledim slovima nešto kao Tekken, a na drugoj kristalno jasno SoulEdge. Na prvoj se šopaju pesnicama, a na drugoj boj biju oružjem hladnim. Uhhh, kojem li se privoleti carstvu, pomisli mali bucko, probrlji po sitnišu u džepu, a potom se žurno uputi bradatom čiči zabludelog pogleda i kupi žetone za sve pare (zapravo, imao je samo za jedan). Potom stade ispred dve pomenute mašine, počeša se po glavi i gurnu maleni metalni disk u onu sa SoulEdge oznakom. Par minuta kasnije, dok se nevoljno približavao svojim drugarima (koji su svoje golferske veštine mlataranja štapom sad isprobavali jedan na drugom), u Bokijevoj glavi su odzvanjale poslednje reči koje je mašina ispustila dok je njegov borac sa



ekrana poražen ležao: The legend will never die...

I zaista, društvo moje, skoro deceniju kasnije, stiže nam dokaz da legenda zaista nikad neće umreti i to u vidu (žao mi je Tekenovci) trenutno najbolje 3D tabačine na svetu - Soulcalibur. Prethodnik Soulcalibura, par godina posle arkada, pojavio se na Sony kecu (S.Edge ili S.Blade) i bukvalno oduvao sve svoje rivale. E, onda je došao Teken3 sa zaista boljom grafikom i bezbroj udaraca, ali sam ja srcem i dalje ostao uz Micurugija, Taki i drugove. I stigosmo do Soulcalibura, igre sa zapanjujućom grafikom, strahovito dobrom muzikom i najžešćom atmosferom u svim tabačinama dosad.

Odakle da počnem? Naravno, od samog fajta. Ja s Micurugijem, a Goksi s nekim nunčake tipom, zaboravio sam mu ime. Tri, dva, jedan... i počinje!!! Ja ko blesav počnem da vitlam katanom, G. za početak lukavo blokira, onda podmuklo klizne u stranu i mučki, s leđa, započinje svoj smrtonosni kombo: tap, tup, tap, bum, bam, tres i eto mene van ringa. Druga runda, na žalost, bila je samo repriza prve. I tako, desetak poraza kasnije, kažem ja sebi: Daj bre Boki, konsoliduj se malo, razbija te ko beba zvečku. Duboko sam uzdahnuo, provrteo listu udaraca i potom čuvenim Micurugijevim duplim, vertikalnim sec,sec žvajzom elegantno uzeo dva meča ne bi li tako, koliko-toliko, stabilizovao duboko poljuljano samopouzdanje u svoje fajterske sposobnosti. E sad, ono što je pisac hteo da kaže u ovih gore par redova je to da je igra prosto fenomenalna, i da je čak dovoljno samo gledati fajtove i uživati. Borci su fantastično odrađeni, svaki pokret je strahovito realan, odeća likova je dovedena skoro do savršenstva (čak smo se G. i ja složili da jedan fajter ima somotske pantalone - a mislim da je vraški teško napraviti takav efekat). Izgled njihovih mišića je, hmmm, recimo da mogu nabaciti komplekse, naročito ako su u pitanju Micurugijevi opaki trbušnjaci. Presijavanja na oštricama oružja, senke boraca, svetlosni efekti, ma bukvalno je sve za deset. A, da, da, i muzika. Nema tu gitara, ludih rejv ritmova ili ne daj Bože, japanskog lucidnog pop roka. Muzika je orkestarska i najviše podseća na teme iz starih holivudskih spektakl filmova. Jedino što mogu da prigovorim je da je muzika iz prethodnog dela za tananu nijansu bolja od ove, koja je ipak toliko jaka da može i od miroljubivog mladića (a to je mali Boki) da napravi zapenušanu zverku zgrčenih vilica i otečenih prstiju.

I dođosmo do opcija. Ima onih, u svim fajtačinama standardnih, poput Arcade i Vs moda, Time Attack-a, Survival-a, ali najinteresantniji je (pored Vs-a naravno) Mission mod. Dakle, šta je to i kako to radi? Počinješ sa par prostih, da ne kažem debilnih zadataka u ringu: pobedi bacanjem, napravi krug oko protivnika, izblokiraj sve udarce itd. Posle pređene misije dobijaš određen broj poena. Onda ulaziš u Art gallery i kupuješ karte, odnosno raznorazne sličice boraca, scene fajtova (manga stil je u pitanju, naravno). Posle par kupljenih sličica, otvaraju se nove lokacije sa novim misijama. One su sada teže, npr. pobedi šest protivnika za redom, a energija ti se ne obnavlja (baš surovo) i tome slično. Kasnije, kad skupiš dovoljno poena, kupuješ skuplje kartice, koje daju nova oružja, novu odeću, dodatne arene... Možeš tako otvoriti i animacije boraca dok rade kate (a tokom istih slobodno vršljaš kamerom). Pretposlednja stavka ovog opisa: udarci. Ne samo što su strahovito lepo urađeni, već ih ima mnoogo. Otprilike, trideset i kusur po tasteru, a ima šest tastera, znači skoro dvesta udaraca po liku. Aaargh, ko će sve to izučiti. Dobro, u Vs modu je potrebno tek par odabranih, ali svejedno, cifra je fascinantna. I poslednja stavka - izgled boraca, tj. borkinja. Reći ću samo da će mnogi pripadnici (da se ne lažemo, svi) muškog pola često igrati sa ženskim likovima (Ivy, Taki, Seung Mina, Sophitia...) upravo zbog njihovih mega... ovaj čari.

I kraj. Poruka za Dreamcastovce: kupi, kupi, kupi. Poruka za Tekenovce: EAT MY SHORTS!!

igromer

Sveeee +

Nisam otkrio −

Žanr: Tabačina

1 CD

Broj igrača: 2

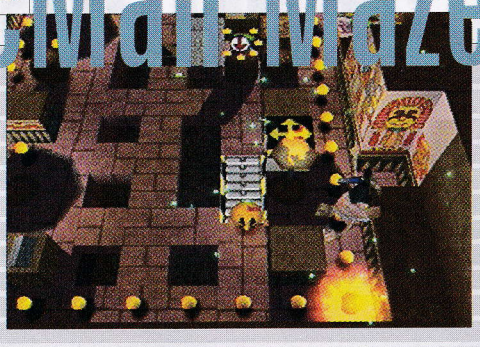
Analogna kontrola: +

98 %

grafika	99
zvuk	97
muzika	98
igrivost	96
atmosfera	99

●●●●● Bojan Nešić

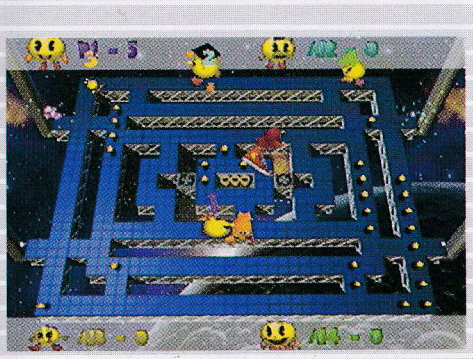
Ms. PacMan Maze Madness



Kratko, jasno, bez glupiranja. To sam rekao sebi kad sam krenuo sa opisom ove igre. Par reči o uvodu, izvođenju, tehnikalijama i to je to. I sve ovo iz prostog razloga: ovo je prva igrica koja em što nije u meni izazvala ni trunku kreativne inspiracije, em je budila užas i dizala ovo malo kose što imam na glavi, pri pomisli na igranje i opisivanje iste. Na kraju sam još ispao velikodušan, što se ocena tiče.

Ms. Pacman Maze Madness - Bogo moj slatki, retko neinventivan naziv (ali ima jednu dobru stranu - u dve reči opiše čitavu igru). Dakle, reč je o princezi Paclanda, kidnapovanoj od strane čarobnice Mesmeralde (bar mi se ime glavne "zlikovice" sviđa). Zatim nestaje profesor Pac, a na tebi (to jest gospođici Pacman je da putujući kroz četiri čudesne zemlje Paclanda (Cleopactra, Pac Ping Harbour, Crystal Caves, Haunted Haloween) pokupiš četiri čudesna dragulja (Istina, Darežljivost, Mudrost i Hrabrost). I tako, kreće igra. Paaa, dobro, dobro, ne izgleda tako loše, 3D pristojna grafika, prijatnih boja, a muzikica na foru elektronskog popa iz osamdesetih. Sve u svemu, pristojan početak. U lavirintu prvo moraš da aktiviraš određeni mehanizam ne bi li se pojavile tačkice (u redu, ovde su već kuglice u pitanju) koje moraš da pomažnjavaš. Naravno, pojave se i duhovi koji te jure ali su dosadno spori i bezopasni. Jedino se na kasnijim nivoima pojavljuju malo opakiji rivali (na primer, batica koji te pojuri čim te ugleda, a rukama pravi kovitlac oko sebe ili, recimo, lik koji te gađa nekim, pa 'ajd' da ih nazovem magičnim loptama koje te prate u stopu), ali ni oni nisu neki problem i to zato što te ne ubiju pri prvom kontaktu, već ti oduzmu malo energije, a ona se obnavlja skupljanjem srca i voćkica (baš slatko, a?). Prvih par lavirinata su prosti i više služe uvođenju u igru; na par mesta se javlja profesor Pac (u vidu hologrma, ali ne priča nego mumla - svašta) sa instrukcijama. Ne znam samo šta će mi uputstva, kad ova gospođica može samo gore, dole, levo, desno i ništa više. Niti puca, niti skače, niti bilo šta drugo. A izvinjavam se, ovo je kao logička igra - pucanje i skakanje ne dolaze u obzir. Pa da vidimo kakve su umne zavrzlame. Ono što sam video, nije me oduševilo. Guraš bombe do određenih prepreka ili postavljaš platforme da bi išao dalje ili kombinuješ ova dva zadatka. Prilično jadno, ali nadam se da se na kasnijim nivoima pojavljuju teže mozgalice. Ja nisam imao ni snage ni živaca da dođem do njih. Priznajem, ima jedan detalj koji mi se baš svideo: mala gospođica se zaleti kroz nešto nalik na okretna vrata, što je ubrza, i potom glavom (tj. telom, hmm... ma to je kod nje sve isto) obara stubiće i tako krči sebi put dalje. Postoje i feder platforme koje te prebacuju preko ambisa a u tome ti ponekad pomažu i leteći ćilimi (čoveče, kakve lude inovacije). A sad nešto o multiplayer modu (da, da prijatelju, i to ima). Elem, imaš tri mogućnosti: 1) bomba šugice - vas četvoro se jurite, jedan ima bombu i kad dođe u kontakt sa drugim predaje mu je - cilj je da ostaneš bez bombe kad istekne vreme (cyber varijanta hrkljuša); 2) opet šugice - moraš da uhvatiš duha, pa se onda pojave tačkice, tj. kuglice - ko pojede najviše prvi je; 3) ovde kuglice imaš odmah, a imaš i oružje kojim sabotiraš druge. Može učestvovati najviše četiri igrača sa izborom od četiri lika: dotična gospođica, profesor Pac, Pacman i Baby Pac. Igrice za multiplayer su u suštini odlične, ali su naravno opet uprskali izvođenjem. Lavirinti su mali i nepregledni što totalno ubija draž igranja. I stigli smo do Classic moda. E, tek sam se tu iznervirao i pomislio: Tetrise, vrati se molim te, sve ti je oprošteno. Ideja o jednom kružiću koji jede druge i beži od trećih: Grrrr, mrzim kružiće. Za tehnikalije samo ovo: ona simpatična muzikica (el. pop) na kraju dovodi do ludila, jer je to jedina melodija koja te prati u ovoj nazovi avanturi (opet kažem, možda će kasnije biti još različitih, ali sat i po slušati melodije od trideset sekundi - ima li većeg pakla?).

I eto. Lepo zamišljeno, užasno ostvareno. Ne znam samo ko je trebao da se primi na ovo Namcovo izdanje? Klinci koji više uživaju u sportskim igrama, igrama sa krvlju do kolena i besnim kolima i tome slično, ili matorci koje hoće da se opuste od takvih igara. Siguran sam da i jedni



igromer

Nostalgija +

Mnogo toga −

58 %

Žanr: Platforma

1 CD

Broj igrača:	1-4
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	71
zvuk	59
muzika	55
igrivost	64
atmosfera	50

SHiNE production

PlayStation®

Sega Dreamcast.

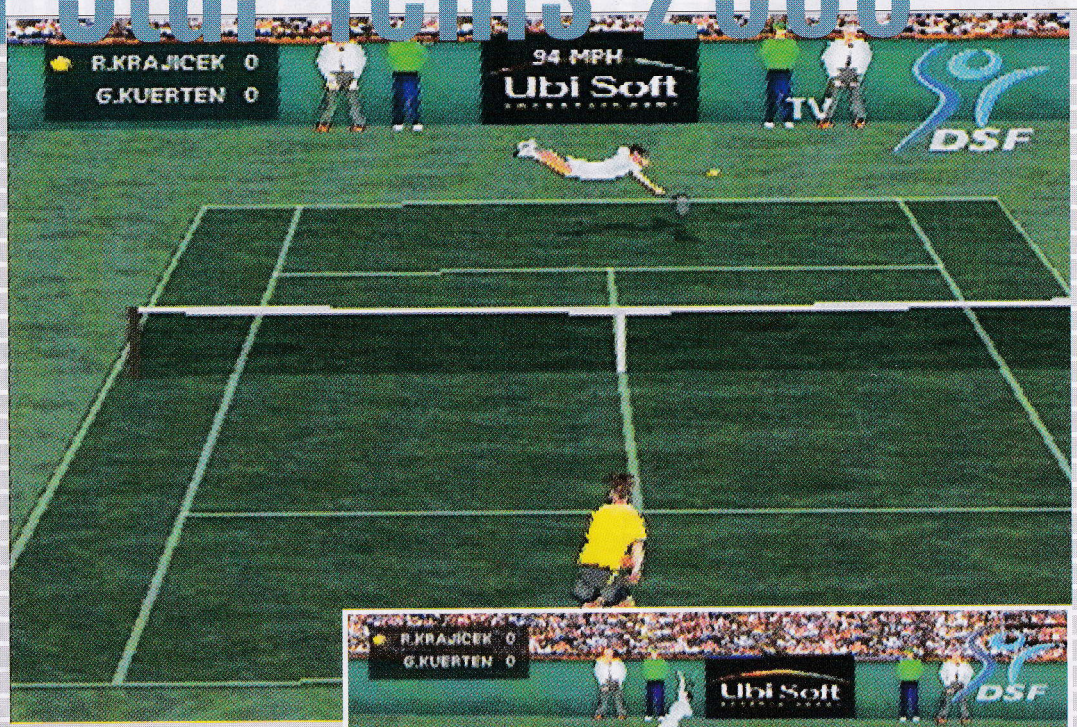
- kolekcija od preko 1,600 psx naslova
- kolekcija od preko 250 dreamcast naslova
- kolicinski popusti
- najnoviji naslovi dnevno
- konzole i dodatna oprema

Brankova 23

Tel. 011 - 3284 -256
064 - 134 - 3335

●●●●●● Slobodan Mitrović

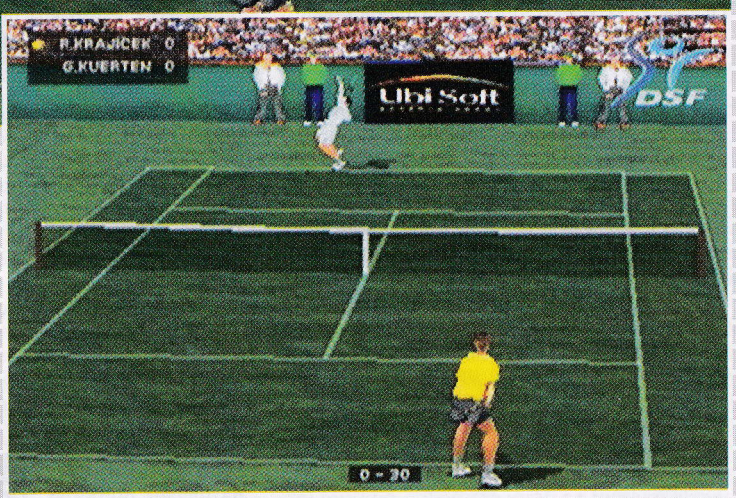
All Star Tenis 2000



Ko kaže da neće grom u koprive? Ajd' neka me obraduje sad. Eto, pa ja sam dobio zadatak da napišem tekst o „najplemenitijem" sportu - tenisu. To je, ljudi moji, igra za gospodu (ili je makar bila), i tu se nekako opis mog karaktera (a i finansija) poprilično ne uklapa.

U samoj igri postoji egzibicioni meč kome nećemo posvetiti pažnju jer mu to dođe kao neka prijateljska u fudbalu, jel' tako? Pa onda, tu je turnir. Naravno, cilj svakog turnira je finale i puno para (pogotovo kad sam saznao koliko se plaća ovaj sport) i hteo sam da razlupam svoj Playstation kad me nije isplatio za zlatnu medalju (tu sam se setio onoga „broj u sebi do deset").

Prva mana koju sam primetio je broj raspoloživih igrača na turnirima. Dragi moji čitaoci, tu ima svega 32 „ljudova" (16 pripadnica lepšeg pola). Čak i neukom je jasno da je to mali broj za ovako dobro plaćenu igru, te da tu sigurno postoji neka kvaka! Pošto prilikom izbora dobijate puno podataka o datoj osobi (ih, fali broj i datum isticanja kreditne kartice) meni se nekako nije uklopilo to što postoji tadašnje stanje na top listi „najtraženijih" jer tu fali pozamašan broj članova. Od 16 muških igrača „čak" trojica se nalaze među prvih deset dok je ostalima trenutno stanje N/A i dobar deo je tek postao pro (ni lepotice ne stoje bolje).



Pa onda, tu dolazi i sezona (na patke, na zečeve... na zečeve, na patke i pucaj!) gde pravite svoju karijeru osvajajući raznorazne NEPLAĆENE turnire i zamarajući svoje prste bez devizne knjižice. Pa dobro, nije to sve tako zeleno (ma nemoj, a trava?) pa nas tu čeka i dubl mod, mešani il' obični (gde je mešani dva a obični samo jedan pol), koji je interesantan za igru sa partner(k)om. Igra je u dublu nekako usporena(?) pa je dobro za uvežbavanje. Najveća mana u dublu je to što jedan igrač odmah stane na mrežu i prvu loptu posle servisa pošalje kao poen.

Publika je potpuno divlja pa dobacuje i slavi kada ne bi trebalo, što je u stvarnosti nepojmljivo. Grafika je skoro izvanredna sa puno detalja. Igrivost je na visokom nivou što je zaista za pohvalu. Mane igre, za one kojima (ni)je svejedno, su broj igrača i komentari publike.

igromer

Za ljubitelje ... +

... kojih i nema baš mnogo −

Žanr: Tenis

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

grafika	82
zvuk	78
muzika	74
igrivost	79
atmosfera	70

76 %

●●●●●● Bojan Nešić

Dino Crisis 2

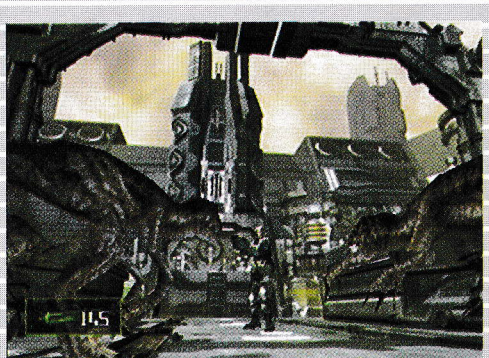
Moram priznati da nikad nisam bio naročito oduševljen Resident Evil serijalom, a kamoli njihovim klonovima. Istina, drži me takva igra par sati, bude mi malo zanimljivo, ali onda izgubim živce i batalim je. Možda razlog tome leži u činjenici da horor elementi igara ovog žanra, koji bi tu trebalo da budu glavni faktor, nikad u meni nisu pobuđivali ni gram straha niti napetosti. I eto sada opisa igre za koju sam mislio da je još jedna u nizu meni neinteresantnih, ali, na radost svih ljubitelja R.E.-a i njemu sličnih igara, grdno sam se prevario.

Naravno, opet je firma Capcom u pitanju, a opet je tu i crvenokosa Regina, članica T.R.A.T. (šta god to značilo) odreda. Uvod je predstavljen sasvim OK animacijom. Dobro pričica nije bog zna šta, par onih manjih dinića prikolje čitav T.R.A.T. kamp, prežive jedino crvena R. i plavušan Dylan, onda ih malo pojuri veliki Tatica (T- Rex glavom i bradom), oni zbrišu, suljnu se niz neku padinu i igra počinje... Nisam imao

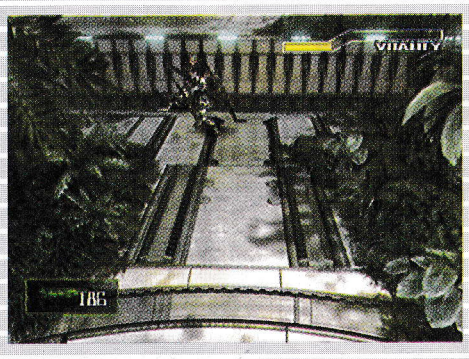
tu čast da igram prethodni deo, pa ne mogu da tvrdim da li je nastavak bolji ili gori. U svakom slučaju, ovo je jedna od retkih igara koju ću najverovatnije privesti kraju. Evo i zašto.

Dakle, sve se vrti oko Third Energy projekta čiji su naučnici prčkali oko nečega što nisu smeli i eto belaja. Završiše ljudi mnooogo godina u prošlosti. I ne samo oni već i čitav kompleks laboratorija i vojnih zgrada. A da komedija bude veća, obreše se u doba vladavine velikih gmazova. Onaj T.R.A.T. odred koji je u uvodu veselo iseckan, je predstavljao spasilački tim, a sad spade na dva slova, R. i D., tj. Regina i Dylan. Znači, igru počinješ s Dylanom, a posle ih kontrolišeš naizmenično. U principu se njih dvoje razlikuju samo po tipu oružja koje mogu da nose. Interesantna stvar u igri su EXT poeni (ne EXP). Njih dobijaš kad upucaš neku zverku, s tim da više bodova uzimaš ako životinjku šokneš u trenutku kad skoči na tebe (counter strike), a ogromni ekstra bonus ako par skrinova pređeš bez ijedne povrede, a usput potamaniš sve što ti prepreči put. Uz pomoć tih poena kupuješ novo oružje, recovery iteme, municiju i neke specijalne dodatke, npr. jaču mačetu za Dylana, oklop koji sprečava krvarenje... Početak s Reginom će biti pomalo težak (kreće samo s pištoljem), ali su zato oružja ko-

ja ona dobija kasnije prava poslastica. Kroz igru se provlače kratke animacijice koje uvode igrača u priču, a ona, priznajem, postaje znatno interesantnija nego na početku. Kazaću samo da mnogi leševi na koje nailaziš nisu žrtve gladnih reptila, već su stradali od ljudske ruke. Hmm, ko bi to sad mogao biti? Još posetilaca iz ko zna kog vremena? Bilo kako bilo, radnja zaista tera na dalje igranje i razotkrivanje čitave misterije. Što se tiče horor elemenata, uhh, slabo je to. Bar za mene. Oni gušterčići mi čak povremeno izgledaju simpatično dok gacaju po šumici.Neke situacije su stvarno za pamćenje kao na primer: R. stoji leđima uz zid. Uz riku (pa dobro, nije baš rika, al' neko mumlanje jeste), približavaju joj se tri zverke (visoki dva metra, izuzetno brzi i naravno mesožderi). R. čeka poslednji trenutak, predvodnik grupe se sprema na skok, naša heroina stavlja pištolj u futrolu a na rame nabacuje Missile pod (izbacuje tri navodeće rakete, jedno od najjačih, ako ne i broj jedan oružje) i sirotih gmazova više nema. Ostali samo zubići i miris pečenja. Ko je gledao prvi deo Predatora, seća se sigurno scene u kojoj onaj krupni, ćelavi, crni momak u ekstazi kosi džunglu ručnim topom. E pa neš-



to slično možeš iskusiti i ovde, a u tome ti pomaže fascinantan arsenal mašinica iz kojeg ću izdvojiti samo par najinteresantnijih: Submachine gun (par automatika, sličnih uziju - Regini savršeno stoje), Heavy machine gun (najimpresivnija mašinica - mislim da je odgovarajuća sličica tu negde) i naravno Missile pod. Dakle, atmosfera je na visokom nivou (u redu, niko se neće uplašiti ni malih, ni velikih zubatih, ali je pravo uživanje iste te zubate rasparčavati na sačinitelje). Dobro je to što EXT poenima možeš da povećaš veličinu šaržera na oružju, da te ne zaboli glava kad u opasnoj situaciji začuješ ono zloslutno klik, klik. Interesantan je detalj da neke povrede ne samo što uzimaju energiju, već izazivaju i krvarenje (energija i dalje pomalo nestaje). Tad, ako si u džungli, sva sila komaraca i ostalih insektoidnih krvopija naleće na tebe da te dokusuri. Naravno da ne možeš da ih pogodiš, pa ti ostaje samo štura do najbliže zgrade. Što se tiče glavnih životinjki, tj. dinosaurusa, ko je gledao Jurassic park, zna s čim će imati posla, jer se maltene svi gmizavci iz tog filma javljaju u D.C.



dvojci, a na samom kraju čeka nas zverka ogavnija i od samog T - Rexa.

Muzikom nisam zadovoljan. U suštini nije loša (neka mešavina horor i adrenalin pump temica), ali jednostavno ne pomaže uživljavanju u igru. Zvukovi i glasovi su zato odlično odrađeni (kad krene Heavy mašinica da štekće, brrr, sav se naježim). A grafika? Odlična - drago mi je da iako je već starac, Sony kec ima pakleno jak udaraci i da završim - par propusta ima, ali bez obzira na njih, igra jeste i odlična, i kvalitetna, i, i... igrajte je.

igromer

Tamani, istrebi, satri +
Muzika –

87%

Žanr: Arkadna avantura

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	-

grafika	91
zvuk	84
muzika	79
igrivost	88
atmosfera	89

SPRING

SONY PlayStation
- Driver 2
- Spyro 3
- NBA Live 2001
- 101 Dalmatienes
- Tony Hawk 2

...think of me...

Dilerske Cene !!!

Bulevar Lenjina 10
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP 20

TEL. 011/ 311 - 5342
mob. 064/ 11 - 67 - 920

SPRING

Sega Dreamcast

KONZOLE

KOPIJE ORIGINALA

DODATNA OPREMA

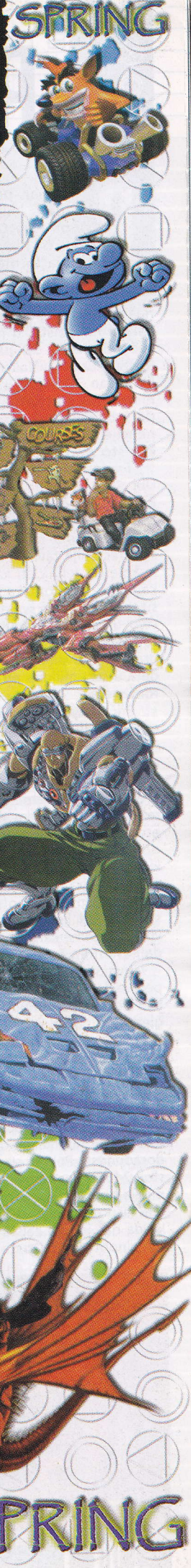
Sega Dreamcast

Surfujte po internetu uz pomoć SegaDremcast-a

- Istražite World Wide Web
- Šaljite i primajte poštu
- Družite se i razgovarajte sa ljudima širom sveta

Naručite besplatan katalog

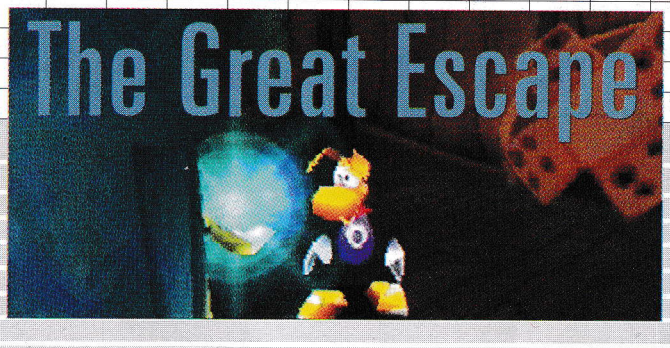
SPRING



playstation

RayMan 2: The Great Escape

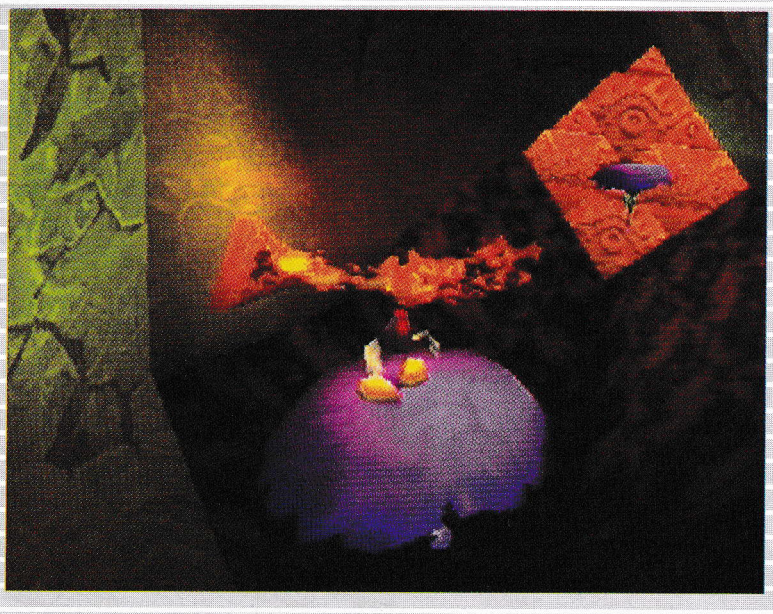
●●●●●● Adrijano Brišček



Rayman pripada prvoj generaciji igara koje su se ikada pojavile na Playstationu. Pre pet godina je on bio simpatični lik najboljeg platformera na sceni. Za pet godina, mnogo se toga, naravno, promenilo. Do trenutka kada se naš junak bez udova odlučio da ponovo uskoči na tržište, u našim domovima su se već odomaćili 3D jump&run junaci poput Spyra i Crasha. Kako se pokazalo da je trčkanje po 3D svetu interesantnije od skakanja po 2D platformama Rayman je odlučio da svoj povratak posle petogodišnje apstinencije izvede u novom 3D ruhu. U tome je, kao što smo se uverili zaista uspeo.

Francuska softverska kuća Ubi Soft, odlučila se da Great Escape poveri grupi programera iz Kine, koji nemaju nikakvo iskustvo u razvoju igara, što se na svu sreću nije završilo krahom bilo koje od tehničkih karakteristika igre. 200 momaka iz Šangaja su se potrudili da svoje prvo iskustvo u razviću komjuterske igre završe trijumfalno. Nije uvek lako praviti nastavak igre, koja je prodata u šest miliona primeraka širom sveta.

Priča Raymana 2 ne odskače mnogo od priča sličnih igara ovog tipa. Opaki pirat Razorbeard je zarobio sve prijatelje malog junaka, pa i njega samog, preteći da nametne diktatorski režim i apsolutističku vlast. Zvuči poznato, zar ne? No otpor, što je u ovom slučaju Rayman, će pokušati da ga zaustavi bežeći iz svog zatvora na dnu piratskog broda. Raymen ubrzo dobija instrukcije od ljubavi svog života, vile Ly, o tome kako da pobedi zlog Razorbearda i avantura može da počne.



Prva stvar koju uočavate kod Great Escapea, je da je igra znatno mračnija od prvog dela. Ovo se naravno odnosi samo na grafički izgled igre. Svetle i blistave pozadine prvog Raymana zamenjene su dosta tamnijim, ali jednako brižljivo teksturiranim okruženjima. Posvećenost detaljima se primećuje i na junaku, koji je gladak, koliko mu to Playstation engine dozvoljava, ali i na backgroundovima na kojima je zaista nemoguće videti neko ispadanje tekstura ili bilo kakav drugi oblik vizuelne nedorađenosti. Pokreti su savršeno animirani. Postoji 2400 mini animacija u igri, a Rayman čak menja boju kad je recimo u vodi, gde mu se na telu jasno vide nijanse plave i brojni odsjaji, tako da nas je igra zaista prijatno iznenadila na vizuelnom planu. Druga stvar, koja upada u oči nakon nekoliko časova igranja je da je igra znatno lakša od prvog dela koji je važio, i još uvek važi za jednu od najtežih igara koju možete kupiti. Programeri ističu da su hteli da pruže igraču zadovoljstvo istraživanja svakog od 20 predivno urađenih 3D svetova, pre nego da ga muče sa nekom provalijom koju će da preskače godinu dana, i zaista, svi nivoi su dugi i prostrani, ali nikako teški. Health se može naći na svakom koraku, tako da je potrebno da ste zaista nesrećni, pa da poginete u Raymanu 2, ili da igrate na petak trinaesti na koji ja pišem ovaj tekst.

Osim što skupljate male ljubičaste pinklice (lums), njih 1001, oslobađate i Raymanove prijatelje koje je Razorbeard zarobio. Oni su manje ili više bitni, neki će biti ključ za prelazak određenih nivoa, drugi će vam samo dopuniti energiju, ali svi su oni zarobljeni u kaveze koji su razbacani širom nivoa. Igra broji ukupno 232 lika što je zaista zavidan broj kada se uzme u obzir da je ovo samo jump&run. Likovi su zaista raznovrsni, od Globoxa, žabe koja poziva olujne oblake, do kita koji pomaže Raymanu kroz vodene nivoe, i zmije koja će ga voziti kroz močvare. Razgovore, ovog puta prate i voice-overi. Nakon dugog čekanja, Rayman je konačno dobio i svoj autentični glas. Programeri kažu da su hteli da Rayman zvuči prijateljski, ne kao neki kreštavi idiot već jednostavno prijateljski. Glas, najviše podseća na naratora iz prvog dela igre što je pozitivno, i savršeno se uklapa u ličnost glavnog junaka. Uopšte, zvuku u igri je posvećeno dosta pažnje. Kako se zarobljenici oglašavaju iz svojih kaveščića zvuk je glavna vodilja u pronalaženju istih. Kada ste blizu kaveza, jasno ćete čuti:"Help!,Help ", a kada se budete udaljavali vapaj će početi da bledi i utišava se se. Svi ostali zvuci, kao što je huk vodopada i skakutanje neprijatelja u okolini, funkcionišu po istom principu. Muzika iz prvog dela je ipak ostala neprevaziđena i ovde je odmenjuju daleko lošiji instrumentali koji su ipak dovoljno pristojni i neiritirajući da vam ne pokvare utisak o igri.

Osnovni problem ove igre, je sistem kamera, uprkos tome što je Ubi Soft i ovaj detalj ubrajao u kvalitete kada je hvalio svoje novo čedo. Dok se kamera zaista dobro vrti oko lika tako da nikad ne izgubite kontrolu nad njim, ako recimo kružite oko neprijatelja (kamera uvek gleda u Raymanova leđa, dok će vam se recimo u Spyru, desiti da vas zmajčić kadkad pogleda u oči), problemi nastaju kad igrač sam rotira kameru. Vrlo često se događa da vam se pojavi crtež kamere koja je precrtana. Ova oznaka bi trebala da vam saopšti da ne možete rotirati kameru po svom nahođenju. Osim što daje osećaj manjka kontrole nad situacijom i užasno iritira igrača, ova situacija će otežati preskakanje nekih platformi. Novopečeni zloća, Razorbeard uopšte nije strašan, mada ni Mister Dark, prvobitni tiranin nije preterano zračio zlobom. Igra ostaje linearna, iako je ubačena gomila tajnih prolaza i bonus nivoa, koje igrač može da pronađe tek posle dobijanja novih skilova, postoji samo jedan način da se pređe igra, koji se uvek bezobrazno i očigledno nameće. To bi ukratko bila druga strana medalje na kojoj je liven lik Raymana.

Da, Rayman 2 je igra za decu i nema tu ništa novo u odnosu na Crash Bandicoot ili Spyro The Dragon, ali mali junak bez udova sad može da zavrti uši i poleti i tu su još neke cake i trikovi koji nam se zaista dopadaju, a povrh svega mi volimo Raymanov humor, i na kraju volimo ovu igru. Rayman's back!

igromer

Bosovi +

Razorbeard je smešan –

Žanr: Platforma

1 CD

Broj igrača:	1
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	-

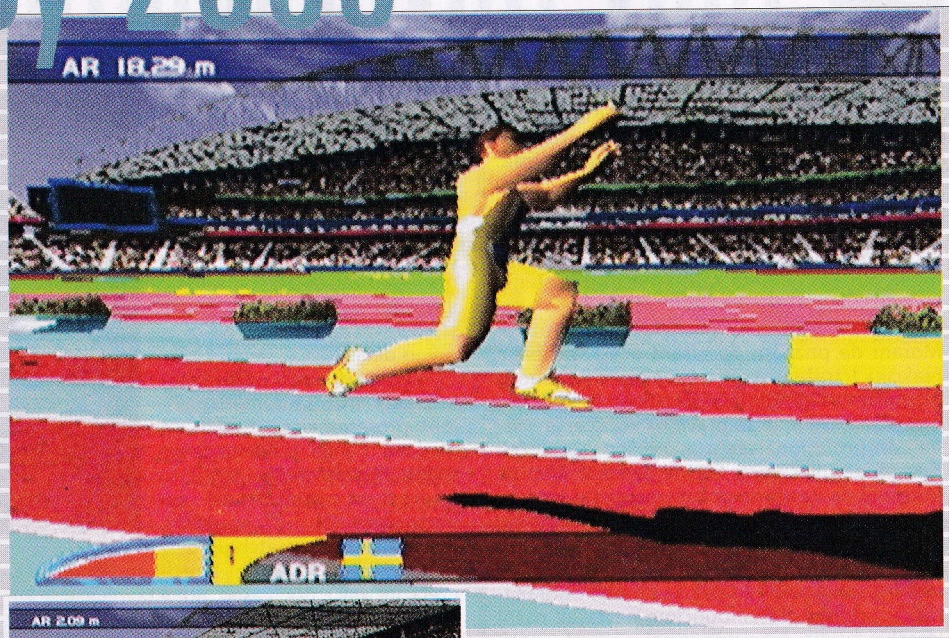
84 %

grafika	89
zvuk	85
muzika	67
igrivost	93
atmosfera	86

Sydney 2000

●●●●● Adrijano Brišček

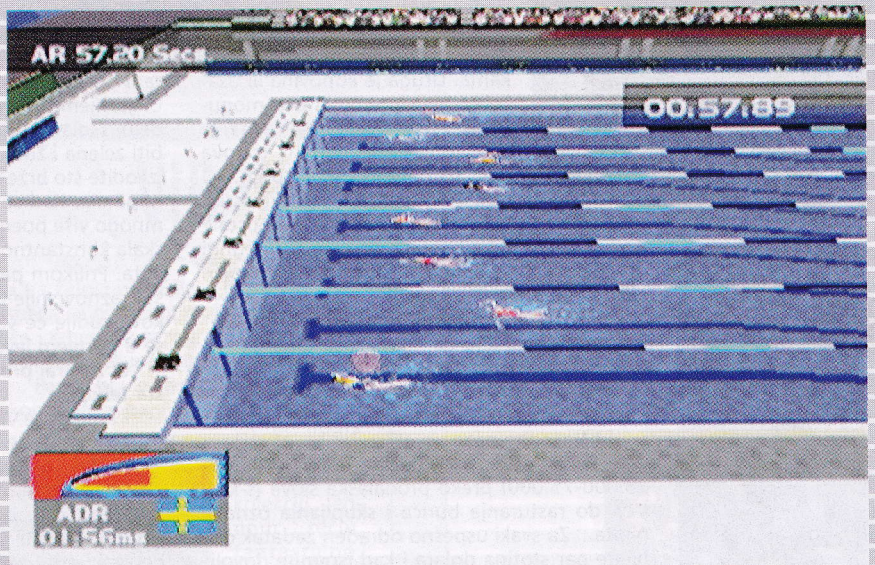
Koliko će još vremena proći pre no što budemo u prilici da igramo igru posvećenu olimpijadi, a koja će obuhvatati sve sportove? Mi, jugosi smo sigurno mnogo zainteresovaniji za odbojkaški, ili vaterpolo turnir, nego za atletiku koja čini srž ove igre. No, od prastarih vremena Commodorea i Spectruma, programerima je prva asocijacija za olimpijadu bila atletika, tako da se nismo baš iznenadili činjenicom da je Sydney 2000 zapravo Atletika 2000. Voleli mi to, ili ne ovo je jedina oficijalna igra posvećena olimpijadi, te na drugim omotima nećemo viđati pet olimpijskih krugova.



Dakle, u pitanju je atletika, te su neizbežna poređenja sa International Track&Field-om 2000 (69% Gamer17). Na žalost, Sidnej je daleko lošija igra od Konamijeve, trenutno najbolje atletike. Obe igre se zasnivaju na iscrpljujućem pritiskanju (više udaranju) dugmića na joypadu i pravovremenom stiskanju action butona, ali će vam ova rabota daleko brže dosaditi uz jedinu oficijalnu Sidnej igru.

Vizuelni standard koji je postavio International Track&Field je ispoštovan od strane Sidneja 2000, bar kad je reč o rezoluciji, fluidnosti i brzini engine-a, ali prva u nizu negativnih stvari koja se pojavljuje u ovoj igri je izgled sportista i dok je Oggy u prošlom broju opisujući igru za PC rekao da su sportisti ružnjikavi, ja ću vam staviti do znanja da su to kreature koje ne zaslužuju da se pojave kao neprijatelji u Kudelci, a tamo su protivnici najgore kreature koje bolesni um može da sklopi genetičkim eksperimentisanjem. Šalu na stranu, sprinter na 100 metara zaista izgleda kao dizač tegova, najrazvijeniji deo tela troskokaša su ramena!? O da, oni su ružnjikavi, itekako. Tu se, naravno ne završava priča o manama atleta. Dakle, ovo je jedina igra sa licencom za Sydney 2000. OK, nisu mogli da obuhvate sve sportove, ali kad su se već odlučili za atletiku, gde je licenca za imena atletičara. Zar ne bi bilo sjajno, da sam nakon obaranja svetskog rekorda u troskoku (sati mučenja i žuljevi na prstima), mogao da vidim ime Jonathana Edwardsa ispod AB inicijala koje sam upisao. Atmosfera bi definitivno bila bolja, da su u igri imena poput Michaela Johnsona, ili Morisa Greena. Uostalom, neko bi sigurno voleo da ispravi nesreću Dragutina Topića na prošloj olimpijadi, ali jednostavno atmosfera u igri nema veze sa olimpijskim duhom i jedina stvar koja podseća na olimpijadu je naziv same igre.

Eidos, kompanija koja je razvila igru je pokušala da unese neke nove elemente kako ona ne bi bila čista kopija Track&Fielda. Rezultat je smarajući trenažni proces koji je umesto da doda zanimljivost, igru samo umrtvio. Morate da preskočite milion prepona, da bi ste odigrali jednu trku na sto metara koja traje deset sekundi. Svaka disciplina zahteva razvoj bicepsa i tricepsa i toliko vežbi i kvalifikacionih eventova da vas želja za uspehom i dobrim rezultatom mine, pre nego što se uopšte nađete na olimpijskom borilištu.



Spisak disciplina je veoma sličan onom iz T&F-a, sa nekim malim izmenama i dopunama. Tu su skok u vis i još neke discipline koje su nam nedostajale u Konamijevoj igri. Obe igre su muzički jednako siromašne, dok je zvuk nešto bolji u Sidneju, a u njemu se javlja i komentator. Naravno kako komentator nema pravo da izgovara imena poznatih sportista, trudiće se da vam ulepša doživljaj povicima tipa: "Canada wins!", ili "A great jump from Australia". Stupidno, zar ne?

Zbog sličnih tehničkih karakteristika, skor International Track&Fielda i Sydneya 2000 će biti sličan, no to nikako ne znači da treba tretirati dve igre kao jednako dobre. Zaista, ne postoji ni jedan razlog zbog koga bi ste kupili Sydney 2000. On je klon, pun mana i pritom je ispunjen ružnim atletičarima. Zato bi najpametnije bilo da zaboravimo na olimpijadu i ovu igru.

igromer

Bezopasan po Sony
Ružni sportisti

Žanr: Sportska simulacija

Broj igrača:	1-4
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje MultiTap	-

1 CD

43%

grafika	75
zvuk	73
muzika	30
igrivost	70
atmosfera	15

●●●●●● Slobodan Mitrović

Tony Hawk Scateboarding 2

Ovaj razgovor je u potpunosti izmišljen i namenjen je samo radi lepšeg pristupa opisu igre!

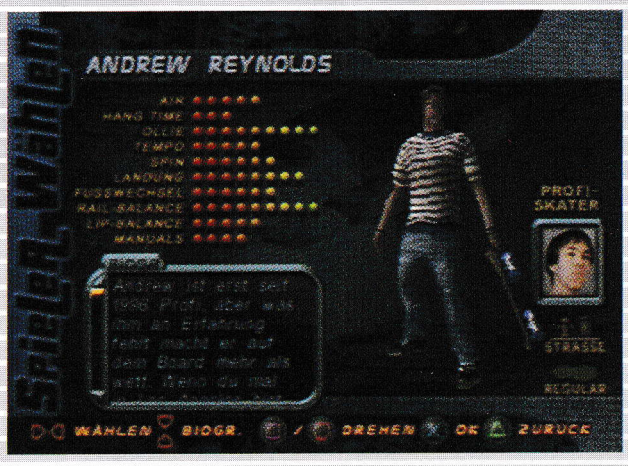
Dragi naši čitaoci, da bi lakše pronikli u tajne skejtbordinga, odlučili smo da napravimo intervju sa najvećim među najvećima, slavnim pro skejterom Tony Hawk-om!

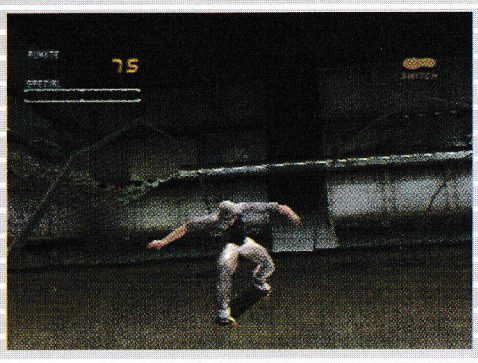
❑ Dobro nam došli i kao prvo da se podsetimo kako je sve ovo počelo, zamolio bih Vas da nam kažete nešto o nastanku igre.

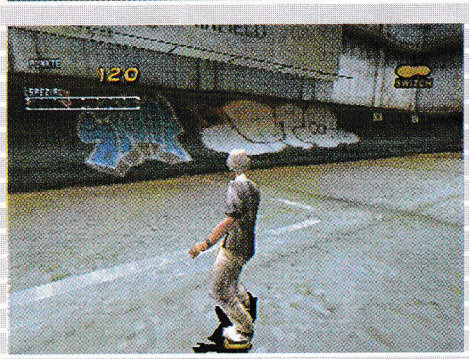
- Hvala veliko na neočekivanom pozivu. Moram da priznam da nisam očekivao toliku reakciju i traženost prvog dela. Posle kraćeg razgovora sa programerima stigao je dogovor o saradnji. Otkupili su prava na korišćenje imena svih profesionalaca u ovom sportu i počeli saradnju sa većinom. Svi mi zajedno smo se potrudili da igračima pokažemo, u što lepšem svetlu, mogućnosti jednog skejt-profesionalca.

❑ Kako ste došli do ideje o nastavku?

- Pa, pošto je prvi deo izazvao neverovatno interesovanje, naš zadatak se odmah podrazumevao: da što pre omogućimo nastavak našoj igračkoj publici. Trenutno je najveći problem to







što još uvek, nadajmo se ne za dugo, postoji samo nemačka verzija!

❑ A kakva je vaša reakcija na nastavak? Prvi utisci, prednosti i mane?

- Moram priznati da sam presrećan. Zajedno smo istrajali i uspeli da prenesemo sve detalje u jednu kompjutersku igru, što će omogućiti mnogima dane ili bolje rečeno nedelje zabave. Što se tiče prednosti, mislim da ih ima puno. Grafički je neuporedivo bolje, sama preglednost, brzina i lepota za oko je na maksimumu za Playstation. Oko zvuka i muzike su se izuzetno potrudili pa će mnogi uzeti ovaj CD kao muzički :) Mane ne postoje... u stvari možda se može reći postoji jedna mana, ali nju je trenutno nemoguće ispraviti.

❑ A koja je to mana, neki nedostatak?

- Nije nedostatak već greška. Greška prilikom vožnje npr. nerealno sletanje na neko mesto ili neko nelogično odbijanje. Ovo ne bi trebalo da bude bitno jer se vrlo retko pojavljuje a i teško se primeti.

❑ Dozvolite publici da proceni, a za Vas sledeće pitanje: Kako zaista izgleda sama igra i šta je tu sve novo, a šta ste ostavili nepromenjeno iz prvog dela?

- Po startovanju odgledaćete kratak intro sa demonstracijom profesionalaca i stići do glavnog menija. U njemu će biti ponuđeno između - Karijere, (prevedi na srpski) Ein zel session, scate for fun, moda za dva igrača, kao i match dir den scater. Kad se odlučite između moda igranja prelazite na izbor vašeg predstavnika u tom modu. Tu imate njegovu celokupnu istoriju, njegove samostalne uspehe do sada i uspehe koje ste vi sa njim napravili, izgled i najvažnije karakteristike te ličnosti. Njih ima deset i kreću se od visine skakanja, tempa, sletanje itd. Broj tačkica pored svake osobine predstavlja njegovu veštinu u tom polju i naravno što više to bolje. Sa osvajanjem medalja ili ispunjavanjem ciljeva dobijaćete naravno keš, koji služi u sledeće svrhe:

Prva mogućnost je unapređivanje u određenim karakteristikama. Druga je kupovina ili usavršavanje opreme. Treća mogućnost, ali ne i najmanje važna, je otkrivanje specijalnih trikova (koji su papreno skupi prim. a.) radi mogućnosti korišćenja istih. Prilikom odabira vašeg predstavnika možete pogledati u jednoj od podopcija najjednostavnije trikove i način kako se izvode.

❑ Tu definitivno najinteresantnije izgleda mogućnost karijere pa nam recite kako da najlakše zaradimo pare u igri?

- Nema tu najlakše. Zaradićete pare ostvarivanjem zadatih ciljeva.

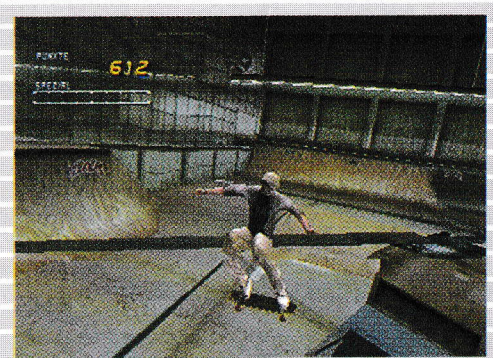
❑ Navedite neke.

- Pa od određene količine poena (10.000-25.000-75.000) preko pronalaska slova (s-k-a-t-e), do rasturanja burića i skupljanja oznake pilota... Za svaki uspešno odrađen zadatak dobijate par stotina dolara i kad ispunite dovoljno (varira od nivoa do nivoa) dobijate mogućnost prelaska na sledeću stazu. Na nekim od staza treba da dobijete, sudijskom odlukom, medalju da bi nastavili dalje takmičenje. Samo igranje se svodi na pravovremeni izbor kombinacije dugmića tj. povezivanje nekoliko poteza radi povećavanja ukupnog bodovnog uspeha. U gornjem delu ekrana postoji, kao i u prvom delu, skala iznad koje piše "specijal" koja može biti zelena i žuta. Dok je zelena Vi bi trebali da izvodite što brže ili što teže trikove da bi se ona napunila. Kad se napuni ona požuti i dobijate mnogo više poena za izvedene trikove. Specijal skala konstantno se prazni, bilo da je zelena ili žuta. Prilikom pada se isprazni skroz. Koristite što raznovrsnije trikove jer ako koristite iste trikove sudije će vam dati manje poena (nalaze se u gornjem levom uglu).

❑ Za kraj prosto pitanje: Koliko je to zaista teško?

- Koliko ste Vi sposobni. Za mene je lako da to izvedem u stvarnosti, ali kad uzmem džojstik... Naša glavna želja je da prikažemo šta se sve može uraditi sa "čarobnom" daskom. Morao bih samo da zamolim čitaoce: Nemojte ovo pokušavati sami, mi dnevno treniramo po desetak sati! Mnogo veću sigurnost će vam pružiti stolica i džojstik nego daska i skakaona.

❑ To je bio Tony Hawk u našem i vašem časopisu "Gamer", hvala i vidimo se u sledećem delu ili možda za Playstation II.



igromer

Velika zaraznost +

Komplikovanost trikova −

Žanr: Simulacija ScateBoardinga

1 CD

Broj igrača:	1-2
Broj Blokova:	1
DualShock:	+
Analogna kontrola	+
Povezivanje	-
MultiTap	-

82 %

grafika	82
zvuk	71
muzika	90
igrivost	82
atmosfera	80

Animorphis

igromer

Pitfall 3D klon sa očajnom pričom, ali vozi!

78 %

Žanr: arkada

1 CD

Animorphis je kopija Pitfalla 3D koja se služi zaista najofucanijim idejama kojima jedna igra može da se služi da bi došla do radnje i pritom je, zamislite, zanimljiva. Iako kopija, animorphis uspeva da isporuči svo uzbuđenje i igrivost Pitfalla te će vas zasigurno održati pred televizorom, bar dok ne izgubite sve živote. Posle ovakvog scenarija (gubljenje svih života) igru će ponovo startovati samo ljudi koji su mladost proveli na arkadnim aparatima. Ako ste od tih, ovo je za vas siguran izbor.

RPG Maker

igromer

Ono što smo svi čekali

90 %

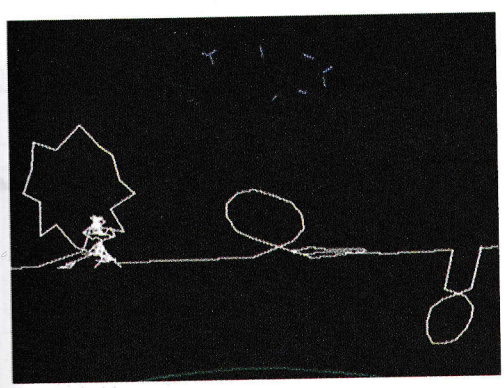
Žanr: rpg maker

1 CD

Igra je zaista zanimljiva onoliko koliko zvuči. Možda nećete moći da pravite Final Fantasy 12, kako je grafika na nivou Wild Armsa, ali tu je gomila opcija da napravite zaista zanimljiv RPG. Možete menjati sve, od backgrounda do priče, likova, magija pa i pojedinačnih itema. Izgleda, da smo sad svi programeri, pa zato iskoristimo ovu ideju koja je ništa drugo do dar božiji da pokažemo kako svi imamo maštu.

VIB ribon

Još jedna ingeniozna igra koja na žalost nije ušla u regularni opis. Neverovatno je šta ova igra uspeva sa grafikom od samo dve boje. Kontrolišete zeku, koji preskače i izbegava razne prepreke koje se menjaju u odnosu na muziku, koju opet možete da menjate stavljajući željeni CD u Playstation. Pa, to bi ukratko bilo to. Naravno, sve ovo znači da igra ima beskonačno nivoa, ili onoliko nivoa koliko vi imate pesama u vašoj muzičkoj kolekciji. Jednom rečju, fantastično. Na slici vidite reakciju Vib Ribbona na Helloween.



igromer

Čak i najdosadnije pesme postaju zanimljive. Napred Bluz!

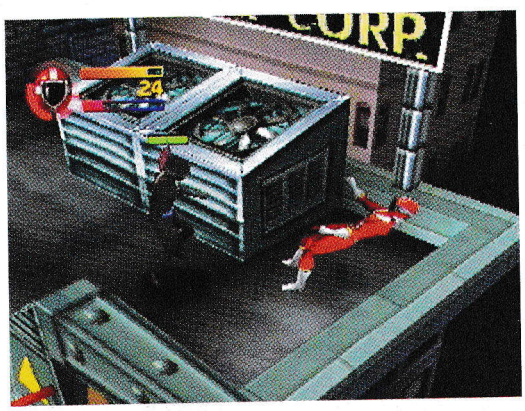
91 %

Žanr: ??

1 CD

Power Rangers

Ne možete, da zamislite koliko mi je teško da kažem da je ovo dobra igra. Spremio sam se za tešku pljuvačku. Ti Rendžeri, to nije ni za decu, to je za imbecile, ne, idiote. Ali na sreću, ovo je zadovoljavajuća tuča za dva igrača koja bi trebalo da obraduje uglavnom mlađe poklonike video igranja i koja izgleda zaista lepo. No, popljuvaćemo mi te voćne, samo vi čekajte!



igromer

Moćni i voćni, i iznenađujuće dobri

73 %

Žanr: tuča

1 CD

The Land Before Time: Return to the Great Valley

3D Jump&Run, posvećen sjajnom crtanom filmu, čijih smo šest delova svi gledali sa zadovoljstvom. Na žalost, nećemo biti u mogućnosti da sa istim uživanjem odigramo ovu igru, koja se nije potrudila da opravda renome koji s pravom ima ime: "Zemlja Pre Vremena". Grafička nedorađenost, muke sa uglovima kamera, teška kontrola likova i katastrofalna sinhronizacija uništavaju ovaj naslov, no ako uspete da pređete preko ovih mana tu je puno šarenih i raznovrsnih nivoa za ljubitelje ovakvih igara.

igromer

Ako volite crtani i niste baš probirljivi

54 %

Žanr: jump&run

1 CD

Dinosaur

Još jedna igra po crtanom filmu u kome su glavni likovi najstariji zemljini stanovnici. Vi prosudite koji je crtać bolji, ali ova igra je bez dileme bolja od predhodnog naslova. Dinosaur nije Jump&Run, već arkadna igra. Animacije su poskidane iz crtanog filma, slično kao u Tarzanu. Kontrola, grafika i voice-overi koji su mana predhodnog ostvarenja su aduti ove igre, a tu je i prostranost i zanimljivost nivoa koja krasi obe igre, zato vam ovo ostvarenje toplo preporučujemo.

igromer

Samo pogledajte animacije!

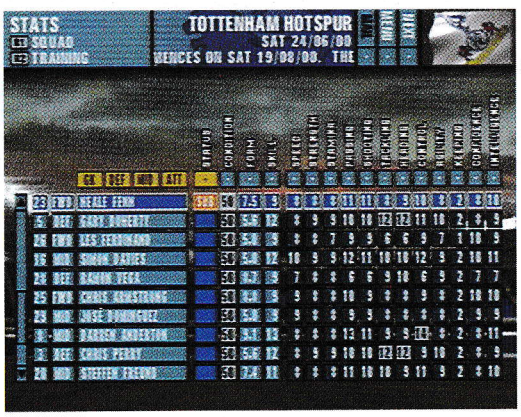
78 %

Žanr: arkada

1 CD

Football Manager 2001

EA sportsov pokušaj da uveri igrače da je konačno naučio nešto o fudbalu. Da, ocene su bolje, tu su sve opcije koje treba da krase jedan menadžer, ali je to sve tako konfuzno i glupo prezentovano, da smo pomislili da je bolje da iskoristimo ovaj pasus za najavu Codemastersovog LMA 2001 o kome ćete verovatno čitati u nekom od sledećih Gamera.



igromer

Fudbal na kanadski način. Uhh.

48 %

Žanr: menadžer?

1 CD

FA Premier League Stars 2001

igromer

Fudbalska katastrofa

35 %

Žanr: FRP?

1 CD

EA sportsov pokušaj da uveri igrače da je konačno naučio nešto o fudbalu. Da, ocene su bolje, tu su sve opcije koje treba da krase jedan menadžer, ali je to sve tako konfuzno i glupo prezentovano, da smo pomislili da je bolje da iskoristimo ovaj pasus za najavu Codemastersovog LMA 2001 o kome ćete verovatno čitati u nekom od sledećih Gamera.

Priredio: Adrijano Brišček

ESPN MLS GameNight

Ne, u naslovu nema ni Winning Eleven ni International Superstar Soccer, ali mi govorimo o istom fudbalu koji je redizajniran, specijalno za američko tržište. Igrači sad izgledaju krupnije, meniji su naravno na engleskom i golman pravi lepše parade, no generalno igra kao da je unazađena u odnosu na poslednja winning ostvarenja. Valjda niko ne voli da amerikanci nauče nešto o fudbalu.

igromer

ISS u Americi, i nije se proslavio

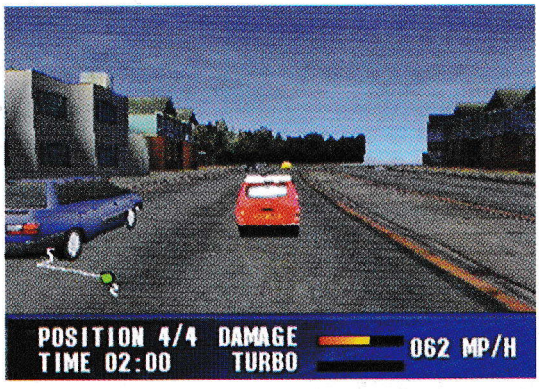
75 %

Žanr: fudbal

1 CD

London Racer

Prilično razočaravajuće ostvarenje, koje pokušava da dočara vožnju kroz glavni grad Engleske. Izneverila ga je loša grafika, očajna kontrola i najgori bagovi koje smo imali priliku da sretnemo na našoj sivoj kutiji. Nije vredno ni pogleda, pa čak i ako ste zagriženi "vozač". Što se upoznavanja Londona tiče, bolje ćete se edukovati gledajući razglednice.



igromer

Ako volite da se zakucate u nevidljivu prepreku na putu...

31 %

Žanr: vožnja

1 CD

V-Beach Volley Ball

Jedno od mnogih ostvarenja koja su stigla ovog meseca, a na kojima smo mogli pročitati ime Infogrames. Ostvarenje je na žalost puno mana, što je još jednom potvrdilo činjenicu da je odbojka jako težak sport za prenošenje u video igru, i jedini način da se ovo izvede je ubacivanje više arkadnih elemenata. Ova igra ide na realnost i predvidljivo propada. Kontrola je teška i nezahvalna za početnike, a nedovoljno fleksibilna za uhodane. Sve u svemu, igra za preskakanje.

igromer

Odbojka na pesku, ali više kao na živom blatu

43 %

Žanr: odbojka

1 CD

Duke Nukem: Land of the Babes

igromer

Duke's back

82 %

Žanr: pucačina

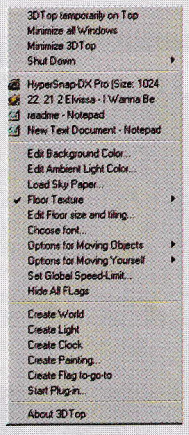
1 CD

It's time to kick ass and chew bubblegum, and I'm all out of gum, again! ON se vratio. Najlošiji pevač na svetu i najbolji pucač na istom. Ovog puta Duke će se odmetnuti u zemlju cura, u nastavku sa pogledom iz trećeg lica kao i Time To Kill. Puno nivoa i novih caka, i jednostavno novi Duke Nukem. Dovoljan razlog da uštedite koji dinar.

3D Top

http:// www.3dtop.com

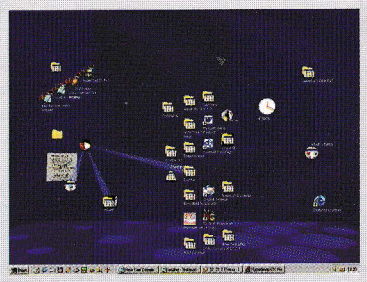
3D Top je krajnji produkt proučavanja o korisnosti trodimenzionalnog GUI-a (Graphics User Interface). Mogućnost da osetimo potpunu slobodu kretanja u 3D prostoru do sada smo iskusili samo u novijim 3D strategijama. Konačno je neko došao na ideju da iskoristi to stečeno iskustvo u 3D igrama kako bi razbio monotonost standardnih operativnih sistema. Standardni 2D desktop je do sada bio dobro rešenje za većinu korisnika, ali posle dužeg, i možda profesionalnijeg, rada za kompjuterom, ovakva radna površina može delovati pomalo skučeno i ograničavajuće.



Kako tehnologija ubrzano napreduje, već bismo odavno očekivali neke revolucionarne promene po pitanju izgleda operativnih sistema koje svi upotrebljavamo. Iako Microsoft tvrdi da će doći do izvesnih promena po pitanju izgleda samog desktopa i njegovih funkcija u njihovom budućem operativnom sistemu pod nazivom "Whistler", do sada nije bilo ozbiljnijih pokušaja da se nešto uradi po tom pitanju.

Ukratko, 3DTop koristi ikone koje se pojavljuju i na uobičajenom desktopu i predstavlja ih u trodimenzionalnom okruženju. Ovakav pristup vam omogućava da se slobodno krećete u trodimenzionalnom prostoru desktopa slično kao u nekim igrama, kao što je na primer "Homeworld". Ovaj program vam takođe omogućava pravljenje izvora svetlosti po vašoj želji, kao i ubacivanje slika, menjanje pozadinskih i podnih tekstura, tzv. "zastavica" koje predstavljaju neki vid shortcuta, i još par sličnih stvarčica.

Program je urađen u Open GL-u tako da izgleda prilično impresivno. Lak je za upotrebu, ništa ne čeprka po registry-u niti bilo kojim podešavanjima na vašem računaru, i u suštini donosi par bitnih inovacija i olakšanja u radu, mada mu nedostaje malo funkcionalnosti. Program sadrži veliki broj opcija, koje deluju da su više pravljene za zabavu no za ozbiljan rad, ali meni je zaista prijalo jedno ovakvo osveženje mog desktopa. Ikonice mogu biti animirane, vrte se oko svoje ose, približavaju se ili udaljavaju, ali to oduzima dragoceno procesorsko vreme. Kretanje oko ikona vrši se uz pomoć miša, ili u kombinaciji miša i nekih komandi na tastaturi. Sve u svemu, ako ni zbog čega drugog, a vi probajte ovaj program iz zahvalnosti ljudima koji su bar na neki način pokušali da nas spasu dosade Windows okruženja.



YUWeb browser

http:// www.site.com

Razlog zašto želim da vam predstavim ovaj na izgled običan "web browser" jeste taj što je on delo domaćeg autora Predraga Damnjanovića. Browser neodoljivo podseća na Internet Explorer, u stvari kada se pogleda malo bolje, program zaista jeste modifikacija IE-a.

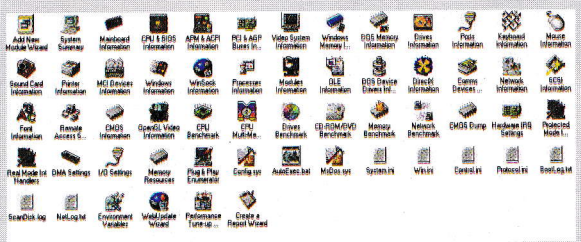
Program ima sve bitnije opcije koje možete naći i u Internet Exploreru. Ono što ga razlikuje od Internet Explorera je to što je namenjen jugoslovenskim korisnicima. Imajući to u vidu program obiluje opcijama koje nam u mnogome olakšavaju rad. Prva stvar koja se uoči je naravno to da je sve na srpskom jeziku. Same ikone za navigaciju su indentično raspoređene kao i u IE-u, ali ako mene pitate ove su mi definitivno lepše. Pored dela "favorites", koji se ovde zove "omiljeni" (simpatično zar ne?), nalazi se i deo pod nazivom YU sajtovi. Što se tiče pretrage interneta tu se definitivno vidi da se autor programa opredelio da pomogne onima koji surfuju po YU internetu. Od "tragača" podržani su "Šerlok" i "Krstarica", koji su specijalizovani za YU internet. Ovde je došlo i do moje prve zamerke programu jer mi se čini da su ljudi koji surfuju i po "stranjskim" stranicama pomalo zapostavljeni. Naravno, ne kažem da "Šerlok" ili "Krstarica" ne mogu da delimično obave taj posao, ali ovo su ipak manje moćni sajtovi za pretragu od jednog yahooa ili altaviste. Par linkova ka ovim tragačima nikako ne bi smetalo.

Od sopstvenih opcija YU Web Browser ima samo dve, tri dok se ostale podešavaju u standardnim internet opcijama u Windowsu. Taman kada sam pomislio da ovaj program i nema ništa više od prevoda na srpski i par opcijica za traganje, uočio sam dugme u desnom delu ekrana, negde na sredini. Ovo dugmence zapravo pokreće pop-up meni koji sadrži još desetak veoma korisnih opcija. Naime, ovde se nalazi jedan deo sličan delu "chanels" u Internet Exploreru. U gornjem delu ovoga menija imate linkove za: najbolji sajt meseca, nove sajtove, interesantne sajtove i spisak YU domena. Ispod ovog dela je deo sa linkovima za: kulturu, medije, zabavu, vesti, zdravlje, sport, turizam, politiku itd... Posebna pažnja posvećena je delu "kompjuteri", gde takođe ima bar desetak linkova: softver, hardver, časopisi, bezbednost, igre...

Sve podele i svi linkovi odnose se na YU internet. Za sve koji surfuju YU netom, ili za one koji su mislili da je YU domen dosadan od sveg srca preporučujem ovaj program. Ukoliko u budućim verzijama bude dodato još par opcija koje će omogućiti sve pogodnosti i za one koji surfuju po inostranim sajtovima biće ovo jedan od boljih browsera.

SiSoft Sandra

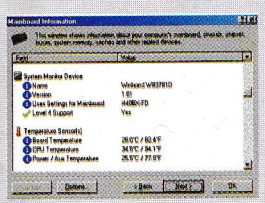
http:// www.sisoftware.demon.cu.uk/sandra

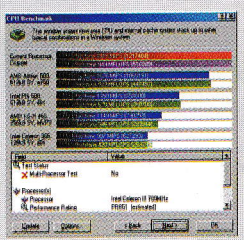


Sigurno ste se nekada zapitali kako mi to merimo koliko je brz neki procesor, ili ploča, kako se snalazi neki računar u određenim situacijama itd. U tu svrhu najčešće se koristimo programom pod nazivom SiSoft Sandra. Da bi ste i vi mogli da utvrdite koje su performanse vašeg računara i u kakvom je stanju, sve što treba da uradite je da odete na gore navedenu internet adresu, i downloadujete ovaj program. Program je veličine oko 2.9 MB pa "skidanje" neće biti problem.

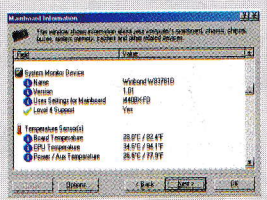
SiSoft Sandra (System ANalyser, Diagnostic and Reporting Assistant) je program koji pruža informacije o vašem računaru i vrši diagnoze na osnovu tih informacija. Ovaj program bi trebalo da vas opskrbi svim informacijama o vašem računaru koje su vam potrebne, bilo da su one hardverske, ili softverske prirode. Ovo je 32-bitna Windows aplikacija, ali postoje i verzije koje pružaju informacije iz DOS-a.

Na internetu postoje dve verzije ovog programa. Prva verzija je Sandra Standard koja ima izvesna ograničenja, kao što je time limit na primer. Ako ikako možete pretražite internet i nađite drugu, full verziju SiSoft Sandra Professional. Ova verzija nema nikakvih ograničenja. Uz punu verziju dobijate preko sedamdeset informacijskih i diagnostičkih modula. I u standard verziji postoji sedamdeset modula, međutim dvadeset njih ne radi. Preko ovih modula možete dobiti najrazličitije informacije o svom računaru. Ovi moduli se mogu podeliti u nekoliko grupa: moduli koji pružaju informacije o hardveru, zatim moduli koji mere brzinu (benchmarkuju) hardvera i moduli koji daju podatke o softveru, odnosno samom operativnom sistemu. U prvu grupu recimo spadaju: mainboard information, video system information, mouse information itd. U drugu grupu spadaju recimo: CPU benchmark, drives benchmark, CD-ROM/DVD benchmark, a u treću IRQ settings, Windows information, Font information i druge.



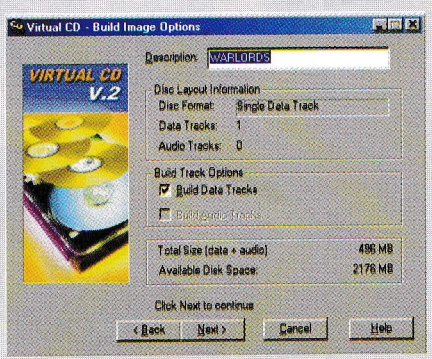


Ono što je svakako pohvalno je i to što posle svake dijagnoze softvera ili benchmarkovanja hardvera program sugeriše šta to ne valja na vašem sistemu i šta bi i kako eventualno trebalo ispraviti. Ovakve informacije mogu biti od velike koristi. Iz programa imate i lak pristup control panelu, registry editoru i drugim sistemskim programima. Ova činjenica navodi nas na zaključak da je SiSoft Sandra možda pravi program za održavanje, i podešavanje celokupnog sistema. U svakom slučaju ovo je program definitivno vredan vaše pažnje. Ukoliko vam treba neki ovakav program, ili jednostavno želite da vidite sa čime mi to testiramo komponente, nećete zažaliti ako utrošite par desetina minuta na internetu.



Virtual CD

http:// www.microtest.com/VirtualCD/

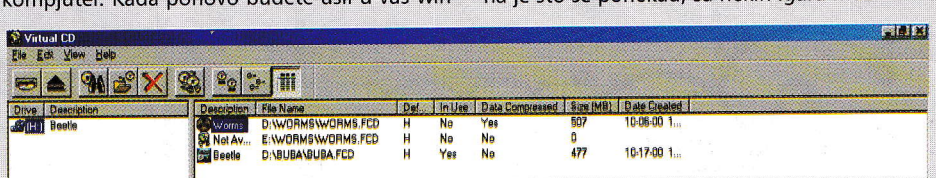


Pošto pojedini ljudi nisu želeli da daju oko 30$ za originalni CD neko se negde dosetio, i počeo je ilegalno da proizvodi kopije tih CD-ova i prodaje ih po nižoj ceni. Svedoci smo vremena kada originalni CD, sa igrom ili muzikom kupuju samo oni najveći zaluđenici, ili oni koji baš ne znaju šta će s novcem. Kako smo bili pod sankcijama piraterija se toliko razvila da jedno vreme originalnih CD-ova nije ni bilo. Kako će se pad sankcija odraziti po tom pitanju, videćemo. Moram priznati da me u suštini jako brine mogućnost da platim za jedan CD toliku sumu novca, međutim do toga verovato neće doći još neko vreme, a ja se nadam da, i ako dođe, ta cena neće predstavljati ovoliki problem. Bilo kako bilo usled ovih i ovakvih radnji kod nas su se pojavili i CD klubovi u kojima još uvek možete iznajmiti kopiju CD-a za nekih 10-20 dinara. Kako pobornicima piraterije ni ovo nije bilo dovoljno, neko se setio da pomoću programa (u ovom slučaju Virtual CD-a) svoj iznajmljeni CD zadrži na hard disku duže vreme.

Virtual CD je program koji možete naći na gore navedenoj adresi, a vlasnici Teac 40x CD-ROM-a su ga verovatno dobili prilikom kupovine uređaja. Ovo je program uz pomoć kog će vam aplikacije sa CD roma raditi brže, i pristup će im biti lakši. Aplikacije će "raditi brže" tako što će vaši podaci sa CD-a u stvari biti prebačeni na vaš HDD, u vidu CD container filea, još poznatog kao Virtual CD. Vrlo je važno shvatiti da ovo nije prosto kopiranje fajlova sa CD-a na hard disk, u stvari delimično i jeste. Evo u čemu je fora: posle završetka instalacije program će tražiti da restartuje vaš kompjuter. Kada ponovo budete ušli u vaš win explorer imaćete šta i da vidite - pojavio se još jedan cd rom među vašim drajvovima. Ovo je taj virtualni cd rom.

Virtual CD podržava razne tipove CD-ova: standardne ISO 9660 data diskove, muzičke diskove, miksovane muzičke diskove, kao i većinu diskova sa igrama. Svoju daleko najveću primenu, bar kod nas, Vitual CD nalazi pri kopiranju igara. Ukoliko iznajmite igru iz CD kluba, a recimo ne biste da je zadržavate mesec dana, koliko vam treba da je završite, imate dve opcije. Prva je da instalirate full instalaciju igre, i nadate se da negde na internetu postoji no-cd crack. Druga opcija je da upotrebite Virtual CD. Pošto ubacite CD u malobrojnim opcijama programa naići ćete na opciju "build VCD". Posle toga bitno je samo još odlučiti na kome će se mestu nalaziti vaš VCD fajl, i da li će biti kompresovan. Kroz 7-15 minuta, u zavisnosti od brzine CD-roma vaš vcd fajl će biti gotov. Sada samo treba koristiti virtualni cd rom kao da je pravi. Dakle, duoble clickom ubacite CD (tj. vcd u ovom slučaju), sa njega instalirate igru i to je to. Sve u svemu vrlo prosto, i lako.

U svakom slučaju ovo je program koji se već toliko odomaćio kod nas da sam razmišljao da li uopšte da ga opisujem. Međutim, par čitalaca pitalo me je kako to da nikad nisam opisao ovako koristan program i... eto. Naravno, ko ovaj program nema neka ga nabavi pod hitno jer je zaista neophodan. Program je višestruko koristan, a u radu sa njim naišao sam samo na dve mane. Kao prvo da biste radili sa vcd fajlovima treba vam veliki HDD sa dosta prostora na njemu, jer je svaki VCD fajl veličine gotovo kao veličina podataka na CD-u, a kada se na to doda instalacija (doduše minimimalna jer sve ide sa HDD-a). Druga mana je što se ponekad, sa nekih igara muzika ne prebaci na HDD i budete uskraćeni za istu. Ko može da zanemari ovu sitnicu i ima uslove za korišćenje, nema razloga da ne nabavi ovaj program.



ko uvek sme da vas pogleda u oči?

list computers, naravno

Naravno da i kod nas svaku računarsku komponentu možete izabrati sami. Međutim, za razliku od mnogih i bez obzira na cenu, mi nudimo komponente uglednih proizvođača, komponente proverenog i garantovanog kvaliteta. Pre isporuke, izabrana konfiguracija će biti testirana i optimalno podešena. Vodeći računa o Vašim potrebama i brzini njihovog ostvarenja predlažemo nekoliko sistema:

Paco c466 32-7.5-CD-SB-FM-15" — 1160.-

CPU Celeron **466** MHz • **Intel 810** ploča sa zvučnom i grafičkom • **32Mb** • HDD **7.5Gb** • midi **ATX**, FDD, miš i tastatura • CD **Teac** 40x • Motorola 56K modem • zvučnici 120W • monitor **15"** Philips

David c533 64-7.5-CD-SB-FM-15" — 1340.-

CPU Celeron **533** MHz • ploča VIA693 sa zvučnom • **64**Mb • HDD 7.5Gb • grafička 8Mb • midi **ATX**, FDD, miš i tastatura • **CD Teac** 40x • Motorola 56K • zvučnici 120W • **15"** Hansol 510A

Luke c566 64-7.5-CD-SB-FM-15" — 1435.-

CPU Celeron2 **566** MHz • **Intel BX** ploča • **64**Mb • HDD **7.5**Gb • ATI 8Mb • midi **ATX**, flopi, miš i tastatura • **CD** Teac 40x • PCI zvučna i zvučnici 120W • modem Motorola 56K • **15"** Hansol 510A

Luke a600 64-7.5-CD-SB-FM-15" — 1499.-

CPU AMD Duron **600** MHz • VIA KT133 ploča sa zvučnom • **64**Mb • HDD **7.5**Gb • grafička TNT2 16Mb • midi **ATX**, flopi, miš i tastatura • **CD** 40x Teac • PCI zvučna i zvučnici 120W • modem Motorola 56K • **15"** Hansol 501P

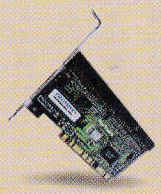
Nomak i700 128-20-CD-SB-FM-17" — 2350.-

CPU Pentium III **700** MHz • ploča **Abit BX133** sa RAID • **128**Mb • HDD **20.4**Gb • grafička TNT2 32Mb • midi **ATX**, flopi, miš i tastatura • **CD** 40x Teac • Creative **Live!** 1024 • zvučnici **480W** • ELSA **MicroLink 56K** PCI • **17"** Hansol **710P**

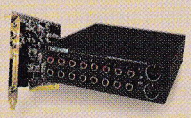
Ako mislite da nijedna od konfiguracija neće zadovoljiti Vaše potrebe, nazovite nas i konsultujte se sa našim visokoobučenim prodavcima. Odmah se informišite o ceni računara koji ste sami izabrali, ali ne zaboravite da tako formirana cena u sebi uključuje značajan popust u odnosu na pojedinačnu kupovinu komponenata. Budite pobednik, iskoračite u prostor gde će Vas poštovati i gde nikako ne možete izgubiti.

miroVIDEO PINNACLE SYSTEMS
TERRATEC®
ELSA

grafičke karte

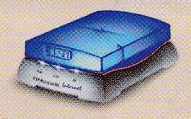


Generic **Vanta** 8/16/32Mb	85/115/145
ELSA TNT2 Vanta, 16Mb, AGP	**145**
ELSA Erazor III LT, TNT2 M64, 32Mb	190
ELSA Erazor III Pro ViVo, 32Mb	**285**
ELSA Erazor X, **GeForce** 32Mb AGP	**315**
ELSA GLadiac Geforce 2 MX, 32Mb	330
ELSA GLadiac Geforce 2 GTS, 32Mb	**590**
Matrox G400 Dual Head, 32Mb	365
3dfx Voodoo 3 2000, 16Mb AGP	175
ELSA Revelator **3D naočare**	110
3D naočare iArt-3D, infracrvene	145
ELSA **GLoria Synergy** II, 16Mb	**185**
ELSA GLoria II 64, **Quadro**, 64Mb	ask



zvučne karte

SB32 PCI / **Creative** PCI128	27/**49**
Creative **Live!** 1024 Player, PCI	**115**
Creative Live! Platinum, PCI (optical)	370
TerraTec EWS 64 XL Full	830
TerraTec EWS **88 D / 88 MT**, HD	560/960
Zvučnici 120W / **Leadman 480W**	20/**70**
Zvučnici Samsung SMS-6100	90
Zvučnici Teac PowerMax 500	115
Zvučnici Midiland 480W (**preporuka**)	125
Zvučnici **Labtec** 2xsat / 4xsat	125/185
Slušalice sa mic. / mic na stalku	15/10



modemi / isdn

Modem Motorola/Lucent 56K PCI	40/50
Rockwell 56K HSF / HCF PCI	45/59
ELSA Microlink™ 56K, V.90 PCI	**65**
Eksterni Generic 56K Rockwell	130
Eksterni ELSA Fun / Internet	135/155
Eksterni ELSA MicroLink 56K USB	190
Eksterni ELSA **56K Pro** (profesional)	240
Ekst. self ELSA **56K Office** (2mb)	310
ISDN interni ELSA MicroLink, PCI	**140**
ISDN ek. ELSA mLink, Ser/USB	190/195
ISDN ekst. ELSA MicroLink 2ab	340
ISDN ELSA **ISDN4U**, rut+2 x mrežna	**540**

kontroleri

SCSI **Tekram** 315U, PCI	60
UDMA66 kontroler **Promise** / Abit	**65**/50
UDMA66 **RAID FastTrak66**, PCI	215
DMA66 **RAID FastTrak66**, Hacked	**105**

cd/hdd/dvd

CD 40x **Teac** / 40 x NEC, IDE	**99**/95
CD 32x Teac SCSI	145
DVD **Pioneer** 105S / NEC	**280**/255
Sigma Holywood Plus, decoder card	155
CDRW pisač Teac CD-W54E, 4x IDE	**295**
CDRW IOmega ZipCD 8x/4x/32	365
HD Quantum 7.5/15.2Gb	195/250
HD **Quantum** 20.4 / 30Gb	265/305
HD Western Digital 20.5Gb	**240**
HD QF LM 7200, 10.2/20.4Gb	235/325
HDD fioka, UDMA66 + 1 cooler	35
Cooleri za HDD (više vrsta)	16-26

tv & video

Studio PCTV (best!) / PCTV rave	**105**/90
Studio PCTV daljinski upravljač	25
Studio PCTV Pro, TV + FM radio, PCI	175
Studio PCTV **USB**, TV + FM radio	195
miroVIDEO Studio **DC10 plus**, PCI	355
Studio DV / Studio MP10	**255**/555
miroVIDEO **DC30 plus**, PCI	**930**+65
DV500, DV & analog realtime	**1690**
DC1000/DC50/Reeltime	ask/ask/ask

skeneri

Mustek 600CU, 300x600 USB	**120**
Plustek P12, A4 **600x1200**, par	**145**
Mustek 1200 UB, 600x1200 USB	150
Plustek U12, A4 600x1200, USB	155
Mustek Be@rPow 1200x1200 USB	205
Plustek 12000T + transparency, par	180
Plustek UT12, A4 USB + transpar.	**235**
Plustek **U24**, 1200x2400, 2Mb, USB	**335**
Mustek A3 EP, 300x600, paralel	350
Mustek A3 SP, 300x600, SCSI	390
Plustek A3I, **A3**, 400x800, paralel	**455**
HP ScanJet 3300C, A4, USB	265
HP ScanJet 6300C, A4, USB+par	799

razno

CPU **Intel** Celeron 533/566	200/205
CPU Intel PIII Coppermine 650MHz	435
CPU AMD **Duron** 600, Socket A	150
CPU AMD **Thunderbird** 700MHz	**360**
SDRAM 64Mb PC100 / PC133	**125**/130
SDRAM 128Mb PC100/PC133	270
Neverovatni CPU cooleri (razni)	22-35
Ploča Abit BX133 RAID, BX+RAID	280
Ploča VIA693, Chaintech 6VIA3, SB	160
Ploča Intel 810, SVGA+SB, AGP	165
Kućište Midi / **Big ATX**, 230W	59/**98**
Kućište **Macase** 300W, 2 x fan (best)	260
Xerox Inkjet C6 (odlična cena)	130
HP 610C/640C/840C	180/205/284
Štampač **HP LaserJet 1100**	755
ZIP uređaj **IOmega** int / ekster.	130/225
ZIP uređaj **IOmega** 250Mb USB	380
CD medija CD-R / **CD-RW medija**	2.5/**8**
Strujna zaštita APC E-10/E-20	55/85
Miš **Genius** NetScroll+, točkić, PS2	25
Miš Logitech, sa točkićem	32
Miš bežični **Logitech** Wheel Mouse	110
Mouse pad, List Computers	1
Tastatura, iMac look, prozirne (4 boje)	30
Tastatura Chicony multimedia, PS2	**40**
Tastatura **Chicony** ergonomska, PS2	45
Logitech Cordless Desk (key+mouse)	**230**
Internet kamera USB	110
Grafička tabla E-Pen (20x24cm)	140
Volan Genius sa menjačem	**79**
Gamepad MS **Freestyle** Pro, žiroskop	170
Mrežna Surecom 100Mb, UTP/PCI	25
Mrežna **3Com** EtherLink XL PCI, 10Mb	60

monitori

15" Philips 105E11	310
15" Hansol 510A / **501P** (3 yr)	305/335
15" NEC MultiSync V521 (3 yr)	399
17" CTX PL7, low cost	435
17" Hansol 710A/**710P** (best!)	460/**510**
17" Hansol 710D Flat	615
17" **Samsung** 750S / 750P	510/750
17" **NEC** FE700 / FE750	655/805
19" Hansol 910A/900P	685/795
19" NEC FE950 / FP950	1195/1530
21" Hansol / 22" NEC	1620/2125

Radno vreme je svakim danom osim nedelje, od 10 do 18 časova • Kontaktirajte nas na e-mail *prodaja@list.co.yu* • Kvalitetna garancija od 12 meseci • Za ELSA proizvode garancija je neverovatnih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Besplatna instalacija Vašeg softvera uz konfiguraciju • 24 sati detaljnog testiranja svakog računara pre isporuke • Zadržavamo pravo promene cena, bez prethodne najave

Pozovite

306.55.60

ListComputers

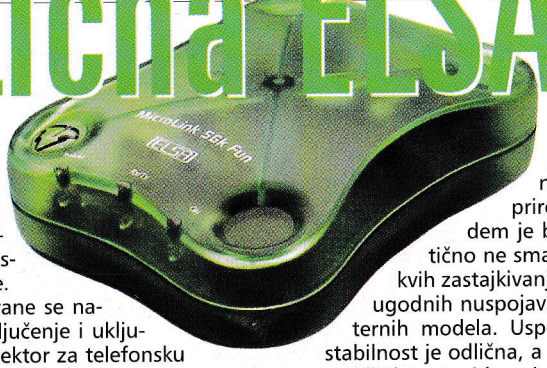
hardware

Simpatična ELSA

Željko Đurić

Linija Elzinih modema Microlink je već poznata na našem tržištu. Najnoviji pripadnik te porodice je MicroLink 56k Fun. Kao što možete videti na slici, definitivno izgleda vrlo privlačno. Dizajn je odlično urađen, i za razliku od većine sličnih uređaja koji mnogo liče na iMac fazon ovaj ima neki svoj osobeni izgled. Na našem stolu je lepo čučao i privlačio poglede svih koji su ga zapazili.

U kutiji dobijate još i ispravljač, telefonski kabl i adapter za priključenje na notebookove. U prednjem planu dominiraju tri lampice: za napajanje, prenos podataka i uspostavljanje veze.



Sa zadnje strane se nalazi taster za isključenje i uključenje, kao i konektor za telefonsku liniju. Na žalost, konektor nije propustan, te ćete morati da nabavite telefonski razdelnik za provođenje linije na dalje. Kao i kod većine eksternih modema, instalacija je jednostavna. Priključite ga na serijski priključak, proverite da li je u BIOS-u uključen i podignete operativni sistem. CD sa drajverima je odlično odradio posao, jer pri startovanju iskenira COM portove, pronalazi na kome se nalazi modem, i instalira potrebne drajvere za njega. Izuzetno pohvalno je postojanje drajvera i za Win98 i za Win2K, a instalacija u oba slučaja protiče istovetno - bez ikakvih problema.

Glavna zamerka modemu se mora uputiti na nepostojanje pulsnog biranja, što je kod nas zaista velika mana. Stoga, ako nemate digitalnu centralu zaboravite na ovu simpatičnu spravicu. Po samoj prirodi stvari eksterni modem je baš hardverski, te praktično ne smara mašinu. Nema nikakvih zastajkivanja, štucanja i ostalih neugodnih nuspojava koje prate većinu internih modela. Uspostavljanje veze, kao i stabilnost je odlična, a slaganje sa modemima različitih provajdera jako dobro. Iako se po tom pitanju pokazao bolje od redakcijskog Diamond SupraMax USB 56K modela, pri brzini skidanja podataka to i nije bilo baš tako. Naime, na našoj novoj digitalnoj centrali, Diamond se obično vezivao na 50.6 K, a Fun na 46.6K. Nije neka preterana razlika u surfovanju, ali svakako se da primetiti pri skidanju većih demoa, jer 11 ili 10h provedenih na mreži ipak predstavlja razliku.

Generalno gledano, vrlo pristojan eksterni modem. Nije baš vrhunskog kvaliteta, već je na korak od njega. To nadoknađuje razlikom u ceni, jer je nekih 70-100 DM jeftiniji od SupraMax-a ili starijeg brata iz prethodnog broja. Želite li eksterni modem koji nije puno skup, solidnih je kvaliteta i ima 5 godina garancije u paketu sa lepim izgledom, Fun bi mogao biti odličan izbor. Naravno sve to pod uslovom da imate dobru, tonsku (digitalnu) centralu.

modem smo dobili ljubaznošću firme List Computers 011/306-55-60

hardware

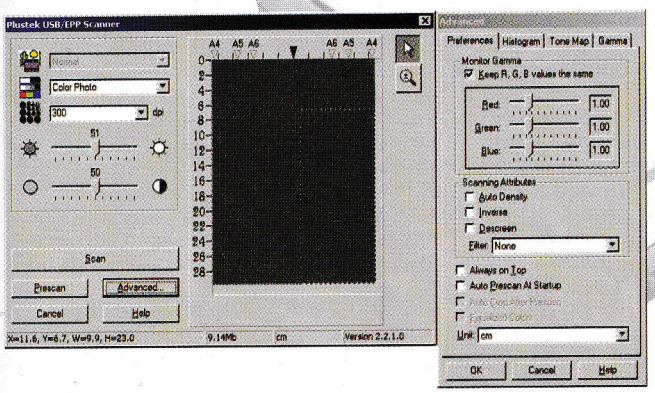
Plustek skener

Vladimir Dimitrijević

Posle testa Geniusovog skenera (THe GaMe® br. 20) do nas je stigao i Plustekov skener sličnog tipa ali ipak malo više klase.

Za razliku od Geniusa ovaj skener je lepše dizajniran i ima prijatniju (za održavanje) sivu boju. Za vezu sa računarom koristi se USB veza tako da ukoliko imate zauzete portove suočeni ste sa malim problemom (ili ne, ukoliko pažljivo pratite hardversku rubriku). Zahvaljujući ovoj vezi komunikacija sa računarom je brža. Ovaj skener je i opremljen malo jačom optikom koja omogućava skeniranje do maksimalnih 1200*2400 pixela ili 19200dpi uz pomoć interpolacije. Pored toga sam skener može da skenira do 48 bit/pixel i ima 3 Mb internog buffera.

Software koji se dobija uključuje TWAIN drajver (radi pod Windowsom 2000), Picture Publisher 8.0 kao i Xeroxov TextBridge OCR program. Na taj način omogućeno vam je da skener odmah po instalaciji koristite u omiljenom programu za obradu slika, ili da se naviknete na Picture Publisher. Takođe, tu je veoma pouzdan Xeroxov OCR program koji podržava srpsku latinicu i ćirilicu.



Samo skeniranje je zahvaljujući TWAIN drajveru jednostavno. Postavite materijal, uradite prescan, označite šta želite da skenirate i skenirate. Brzina skeniranja je sasvim zadovoljavajuća, ukoliko ne uključite neku od opcija (Descreen. ili filtriranje). Kvalitet dobijenih skenova je sasvim pristojan. Iz samih TWAIN drajvera dostupno vam je puno dodatnih podešavanja. Od menjanja, osvetljenja i kontrasta, preko zumiranja, menjanja gamme, zasićenosti pojedinih boja, do opcija kao što su Descreen i dodatno filtriranje.

Ukoliko vam ni to sve nije dovoljno tu su dodatna 4 tastera koji po potrebi obavljaju skeniranje za specifične namene: Fax, E-Mail, kopiranje i samo skeniranje.

Jedina "mana" koju smo uspeli da iskopamo jeste instalacija drajvera koja traži serijski broj skenera da bi se instalirao. To samo po sebi i nije neka mana da nije činjenice da se taj serijski broj nalazi na poleđini skenera. Malo akrobacije nije za zgorega ali ...

skener smo dobili ljubaznošću firme List Computers 011/306-55-60

Marko Šubarić

TEAC PowerMax 1500

U poslednjih mesec-dva u redakciju nam je pristigao priličan broj zvučnih sistema. Neke od njih smo vam opisali u prošlom broju, a za ovaj broj smo vam pripremili opis Teac PowerMax 1500 zvučnog kompleta. Teac je firma čiji su zvučnici prisutni na našem tržištu već duže vreme. Većina firmi u našoj zemlji vrlo rado u sklopljene konfiguracije uvrštava neki iz široke lepeze zvučnika koje nam nudi ova firma. Konkretno ove zvučnike, verovatno nećete naći uvrštene u neku osnovnu konfiguraciju. Razlog tome je pre svega cena koja iznosi oko 550 filatelističkih jedinica. Imajući ovo u vidu ove zvučnike će kupiti samo oni koji zaista žele baš ovaj model i nijedan drugi. Reprodukcija Dolby Pro Logic zvuka je do sada vezivana za preskupe zvučnike i još skuplja pojačala koja su kupovali samo audiofili dubokog džepa. Naravno, ni ova cena, kao što rekoh, zaista nije pristupačna svakom, ali ako se uzme u obzir cena nekih mnogo skupljih audio komponenti, možda je ovo rešenje... Kažem možda, jer 550 maraka je još uvek novac za koji se može kupiti možda neka neophodnija stvar za vaš računar.

PowerMax 1500 je, naravno, 5.1 channel surround sistem. Kao što standard propisuje, sistem sa sastoji od subwoofera i pet satelitskih zvučnika: centralnog, levog, desnog i dva zadnja zvučnika. Ono što razlikuje ovaj model od njegovog prethodnika Teac PowerMax 1000 je pre svega pojačalo, koje je ovaj put potpuno odvojeno od subwoofera. Uz ove, da kažem, osnovne stvari, u kutiji još dobijate: daljinski upravljač, kablove za zvučnike, baterije za daljinski, koaksijalni kabl, jedan standardni RCA kabl, zatim stereo RCA kabl, običan stereo kabl i obimno uputstvo.

Sami zvučnici su prilično teški. Dizajn im je standardan, a materijal od kojeg je izrađena kutija je, na žalost, plastika. Spoljašnje dimenzije satelita su 96x107x109mm, a unutrašnji prečnik samih zvučnika je 5.1 cm. Stvarna snaga svakog od satelita je 5W, a P.M.P.O. 200W. Što se tiče subwoofera njegovi gabariti su 194x233x230mm/10.2 cm, dok mu je RMS snaga 20W. Svi zvučnici imaju elektromagnetnu zaštitu tako da nije problem ako su vam blizu monitora, ili čak na samom televizoru. Ono čemu je stvarno posvećena pažnja u ovom kompletu je pojačalo. Ono stoji uspravno i izuzetno je lepog izgleda. Svi prekidači na njemu su digitalni. Ističu se tri stvari: power dugme pri vrhu, kontrolni deo koji podseća na d-pad na gamepadovima, u sredini, i u donjem delu pojačivač zvuka. Svaka fukcija na pojačalu ima svoju svetleću diodu koja reaguje kada se ta funkcija podešava. Čisto estetski detalj, ali lepo izgleda u mraku. Na kontrolnom delu možete podesiti koji se input koristi, zatim jačinu svakog od zvučnika ponaosob, i mod u kome se zvuk reprodukuje. Tu je i mute dugme. Od modova zastupljeni su: dolby digital, pro logic, stereo, hall, theatre, i 4 point. Dolby Digital je digitalni audio format. Sa ovim audio formatom došao je i petokanalni sistem, a tako i konvencionalni surround sistem (levi, centralni, desni, i dva Surround kanala). Pored ovih pet kanala Dolby Digital podržava i LFE (low frequency effect) kanal koji je korišćen isključivo za zvuke niske frekvencije nezavisne od ostalih kanala. Dolby Digital se zato naziva i "5.1" kanalni sistem, jer LFE kanal nosi oznaku 0.1. Toliko o tome. Od ostalih modova vrlo su interesantni Hall i Theatre, koji će vam pružiti pravi užitak ukoliko gledate utakmicu na TV-u ili slušate koncertnu muziku.

Što se tiče zadnje strane pojačala tamo nalazimo jedan input za Dolby 4 Point funkciju, zatim dva digitalna inputa (optical/coaxial) i jedan analogni. Naravno, tamo su i priključci za sve zvučnike. Sve je pozadi lepo i jasno obeleženo što je za svaku pohvalu. Zvučnike možete povezati u roku od pet minuta čak i ako ste laik. Žice za zvučnike su crvene i crne što pored lakšeg snalaženja lepo i izgleda. Uz subwoofer, prednje i centralni zvučnik dobija se kabl od 3m, dok se za zadnje zvučnike dobija kabl od čak 8m. Ovo je za svaku pohvalu, i dokazuje da su ljudi iz Teaca imali vremena da misle na sve sitnice. Pošto povežete zvučnike pred vama je teži zadatak: podesiti odnos jačina zvučnika. Za tu potrebu postoji i dugme "test tone" koje na po dve sekunde kroz svaki zvučnik propušta zvuk, ali moj je savet da taj posao obavite uz neku muziku ili igricu, a ko ima DVD još bolje. Ja sam se mučio duže vreme međutim, vredelo je. Posle malo truda mogao sam da uživam u svim čarima 5.1 Multimedia Entertainment System-a. Subwoofer sam po preporuci stavio na pod ispod stola, što se pokazalo kao idealno mesto. Sam subwoofer daje odličnu dubinu celokupnom zvuku, i zaista imam osećaj da bass koji se čuje izbija iz nekog zvučnika od jedno 400W u nekoj diskoteci. Sami sateliti daju kvalitetan zvuk visokih i srednjih tonova, a pri pojačavanju zvuka nije došlo do distorzije zvuka.

Daljinski upravljač ima sve fukcije koje ima i kontrolni deo na pojačalu. Sam daljinski i nije baš najkvalitetnije urađen, i da bi ste smanjili ton moraćete da ga uperite baš tačno u pojačalo (znači nema od martinele). Kada sumiram utiske postoje stvari kojima sam zadovoljan, a imam i par zamerki. Ono što mi smeta su plastične kutije zvučnika, nekvalitetan daljinski upravljač i naravno cena. S druge strane PowerMax ima zaista puno toga da ponudi: jako kvalitetno pojačalo sa brojnim mogućnostima, kvalitet zvuka koji će zadovoljiti svakog i brdo kvalitetnih kablova u dovoljnoj dužini. Dakle ono što je zaključak je da zvučnici i pojačalo zaista imaju zavidan kvalitet, ali za ovu cenu ja želim svaku sitnicu odrađenu do detalja. Opet, ko ima novca, i uzme ove zvučnike ne da neće pogrešiti, nego će verovatno biti neizmerno srećan, a za daljinski i plastiku baš ga briga.

PowerMax 1500 smo dobili ljubaznošću firme Pakom 018/52-11-16

design: Silicon Art

najzad

kompletna ponuda

pakom COMPUTERS

Dileri dobrodošli!

018 512 116 www.pakom.co.yu

hardware

Logitech WingMan Precision GamePad

Marko Cilić

Do sada smo imali priliku da probamo nekoliko gaming kontrolera iz Logitech-a. Pošto se radilo o udarnim modelima ove firme za očekivati je bilo da imaju višu cenu. Sada je iz ove firme stigao i jedan joypad za "široke narodne mase". Ime mu je WingMan Precision Gamepad.

Radi se o klasičnom joypadu koji nema ništa posebno po čemu bi se istakao i samim tim zauzima početno mesto u WingMan paleti. Priključuje se na standardni game port. Ima ukupno šest tastera, od kojih su dva turbo. Sa prednje strane se nalaze četiri tastera, odnosno dva i njihove turbo kopije. Na vrhu, tačno ispod kažiprsta su još dva tastera. Sada, nekom će se učiniti da je ovaj broj dugmića mali, i zaista je tako. Jeste lepo što postoje dva turbo tastera, ali i na konfekcijskim joypadima koji stižu sa dalekog istoka viđali smo po 8 tastera. U nekim igrama zbog ove mane dolazite u situaciju da ne možete sve željene funkcije da dodelite joypad-u. Malu naknadu za ovo predstavlja i odlično urađen d-pad sa dobro definisanim hodom kretanja. Što se tiče oblika, ovaj joypad je dosta kockast, sa grubim linijama. I pored toga odlično leži u šakama i ne zamara ih. Dugmići i d-pad su dobro postavljeni i na dohvat su prsta bez obzira na veličinu šake. Mora se istaći i da je plastika od koje je izrađen Precision gamepad izuzetno kvalitetna i čvrsta, što potvrđuje da će izdržati svaki vid torture kojem ga podvrgnete. Uz joypad se ne dobijaju drajveri, već se uzimaju postojeći u Windows bazi.

To je i očekivano, pošto nema nikakvih posebnih funkcija za koje bi se pisali novi drajveri, a to bi samo poskupelo proizvod. U igrama se pokazao dosta dobro, ali je nedostatak tastera primetan. Zbog toga je najbolje koristiti ga u simulacijama vožnje gde broj tastera nije od preteranog značaja.

Precision gamepad je dobro rešenje za sve one koji prvi put kupuju joypad. Sama činjenica da ga je potpisao Logitech govori o kvalitetu, a cena je više nego pristupačna. Logitech u svojoj ponudi, naravno, ima i naprednije modele, ali su oni i dosta skuplji.

joypad smo dobili ljubaznošću firme ComputerLand 011/361-0-945

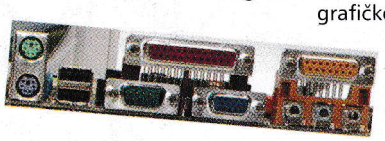
hardware

Matsonic MS7308D/E

Miloš Stamenković

Posle testiranja raznih vrhunskih modela matičnih ploča od renomiranih svetskih proizvođača, na probu nam je došao ovaj model namenjen najnezahtevnijim korisnicima sa najtanjim budžetom.

Ovaj model je baziran na SiS 630 čipsetu i namenjen je svim Intelovim Socket370 procesorima. Ovaj čipset predstavlja totalno integrisano rešenje, što znači da poseduje integrisane i grafičke i zvučne podsisteme. Na ovoj ploči MicroATX formata nalaze se: dva PCI slota, jedan AMR, dva USB porta, po jedan serijski i paralelni port, konektor za monitor, kao i audio izlaz, line-in i mic-in priključke. SiS630 podržava UltraDMA66 standard, tako da se preko dva konektora na ploču mogu priključiti ukupno četiri IDE uređaja. Oko samog Socket370 podnožja nema mnogo mesta tako da nećete moći da montirate neki malo veći kuler. Ipak, on će vam neće biti potreban jer sa ovom pločom nećete imati uspeha pri overklokovanju. Podržane magistrale su 66,100 i 133MHz, kao i asihroni rad memorije. Sva podešavanja se vrše iz BIOS-a koji nudi samo najosnovnije opcije za podešavanje sistema. U njemu, pored ostalog, birate i količinu sistemske memorije koju ćete odvojiti integrisanoj grafičoj karti, a maksimum je 32MB. Sve potrebne informacije oko podešavanja se nalaze u maloj knjižici koja se dobija uz ploču.



SiS630 predstavlja naslednika ozloglašenog SiS620 čipseta, koji se nalazi na užasno lošim XCell2000 pločama. Dotični čipset je imao očajno lošu komunikaciju sa memorijom tako da su performanse time bile spuštene i za 50% mogućnosti procesora koji se nalazio u njima. Kod SiS630 svari stoje malo bolje, tako da su sad gubici nešto manji, ali je opet brzina rada sa memoriom jako, jako niska. Kvalitet integrisanog grafičkog adaptera je takođe nešto bolji nego kod prethodne verzije, ali je to ipak dosta daleko od upotrebljive grafičke karte. Slika je mutna a performanse veoma loše. Podržane su samo najosnovnije 3D funkcije, tako da sa ovom kartom možete pokrenuti samo najnezahtevnije Direct3D igre. U OpenGL igrama smo imali problema, tj. igre su odmah po inicijalizaciji blokirale, iako bi drajveri trebali da podržavaju OpenGL ICD (bar tako kaže proizvođač). Integrisana zvučna karta je, za razliku od grafičke, solidnog kvaliteta. Ne podržava ni jedan 3D API ali takođe ne poseduje nikakve tikove tako da smo bili zadovoljni zvukom koji je ona emitovala. Performanse diskova sa SiS630 su uglavnom pristojne, i to sa standardnim Windows drajverima. Pri pokušaju instalacije drajvera za kontroler koji se nalazi na priloženom CD-u, došlo je do blokiranja Widnowsa i odbijanja istog da se podigne. Nakon što smo vratili Windows drajvere sve je normalno radilo, tako da je očigledno da dotični SiS630 drajveri imaju nekih problema pa ih ne treba koristiti (bar dok se ne pojavi neka nova verzija).

MATSONIC MS7308D/E, CELERON2 566MHZ

CPU Mark 99	27.6
SiSoft Sandra	
CPU Dhrystone	1531
FPU Whetstone	788
Integer MMX	1780
Floating-Point SSE	2370
CPU Memory Bandwidth	73
FPU Memory Bandwidht	74
3DMark2000 (640x480 16bit)	919

Iako su ukupne performanse jako loše, stabilnost sistema je na zadovoljavajućem nivou. Kada se dobro podesi, sve lepo radi i nismo zabeležili ni jedan slučaj kraha za vreme testiranja, sem naravno problema oko OpenGL-a. Od overklokovanja procesora na ovoj ploči, naravno, nema ništa ali bar na nominalnim frekvencijama sve stabilno radi. Ovakva integrisana rešenja, kao što je to slučaj sa ovom pločom su prvenstveno namenjena slabo zahtevnim kancelarijskim poslovima tipa kuckanje u Wordu i slično. Ako vam za takve potrebe treba neko rešenje, ovo može da posluži. Ali ako vam treba računar na kome hoćete da ozbiljnije radite i igrate se, moraćete ipak investirati više novca i izbeći ovu SiS-ovu integrisanu varijantu.

ploču smo dobili ljubaznošću firme ComTrade 011/311-20-60

hardware

Logitechova optika

Miloš Stamenković

Kompanija Logitech je izbacila novu seriju miševa. Očigledna je orjentacija ka optičkim uređajima, i to, mora se reći, sa razlogom. Na testu smo imali dva modela predstavljena na promociji u Budimpešti i to: Wheel Mouse i MouseMan Wheel.

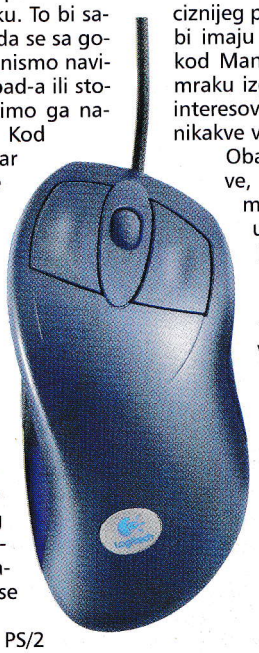
Karakteristično za oba glodara je da se po dizajnu nastavljaju na prethodnu seriju. Bez obzira na izrazitu sličnost po obliku, izgled je dosta unapređen u odnosu na prošlu verziju. Tome prvenstveno doprinosi kobaltno plava boja, koja im daje svemirski izgled. Veoma atraktivni, oba modela će bez daljnjeg privući pažnju svih koji ih vide. Kad smo već kod atraktivnosti, dizajneri u Logitechu, su odradili jednu iskusnu stvar i na svaku kutiju za pacova montirali crvenu diodu koja treperi. Tim, naizgled kozmetičkim potezom su postigli da se ova u gomili šarenih kutija izdvaja.

Po pitanju optike miševi su praktično istovetni. Po kvalitetu i preciznosti rada vidi se da Logitech ima puno iskustva u pravljenju ovih uređaja. Pointeri savršeno klize, i rad je, pogotovu za višegodišnje korisnike računara, izuzetno lak i udoban. Kod nekih optičkih miševa su se javljali problemi, tipa haotičnog kretanja pointera na ekranu. I ovde se to dešava, ali samo pri sumanuto brzim pokretima. Primera radi, ako je negde potrebno brzo pokretanje, onda je to u Q3, a nikada mi se nije desilo da me bilo koji od njih izneveri. Drugi problem koji je bio prisutan je "prevelika" osetljivost kamere. Naime i kod visine od 2-3 cm pa i više iznad podloge, kamera je hvatala sliku. To bi samo po sebi bila puka neugodnost, da se sa godinama korišćenja klasičnih miševa nismo navikli da kad dođemo do ivice mousepad-a ili stola, blago podignemo miša, pomerimo ga nazad i onda sa njim radimo dalje. Kod ovih modela kamera hvata samo par milimetara iznad podloge, pa ne dolazi do smešno/tužnih situacija u npr. Counter Strike-u, kad neko želi da pogleda na desno ali mu nikako ne ide.

Jedna od prednosti optičke tehnologije je nepostojanje potrebe za podlogom za miša. Jednostavno, on će se na svakoj podlozi ponašati istovetno, te vam je sasvim svejedno da li će to biti na stolu, ili na nekom 3M čudu. Prosto, koristićete ono što vam je najzgodnije. Druga, velika prednost je eliminisanje redovnog mesečnog čišćenja miša. Pošto je u ovim pacovima mehanika svedena samo na tastere, jednostavno nema šta da se zaprlja.

Miševi mogu da se prikače i na PS/2 i na USB port u zavisnosti od toga ko šta voli. Drajveri su jedni te isti - MouseWare, koji automatski odrađuju detekciju glodara i po potrebi vam pomažu pri nekim dodatnim funkcijama. Kao kuriozitet treba navesti mogućnost istovremenog povezivanja dva miša koji simultano rade. Iako je zanimljiva opcija, postavlja se pitanje čemu to, možda jedan glodar za igranje, a drugi za ozbiljan rad. Kao što smo to već dosta puta pisali MouseWare je jednostavno jedan od najboljih programa te namene. Možete podešavati gomilu stvari, počev od osetljivosti PS/2 porta, dodele specijalnih funkcija tasterima, preko akceleracije pa do orjentacije u odnosu na tastaturu.

Pored dizajna, ova dva modela se razlikuju i po veličini. MouseMan Wheel je po gabaritima nešto veći i teži. Oblik mu je više futuristički i naglašeno je izvijen prema šaci. No, nemojte pomisliti da je Mouse Wheel neudoban, naprotiv, korisnicima sa većom šakom on može biti zanimljiviji izbor. Pogodan je i za levoruke, jer je potpuno simetričan, dok je MouseMan za tako nešto u potpunosti neprilagođen. Tasteri su im različiti, kod Wheel Mouse-a dosta širi, a kod Man-a osetljiviji. Oba su sasvim u redu za udoban rad, i jednostavno su stvar navike. Man ima i dodatni taster sa leve strane, za palac, kome se mogu dodeljivati različite funkcije. Za razliku od Wheel Mousa, koji je ako se izuzme točkić u potpunosti izrađen od plastike, Mouse Man ima bokove koji su izrađeni od gume. U oba slučaja ćete imati praktično podjednako čvrst hvat, samo što je guma dosta prijatnija za pod ruku. Točkić je kod Man-a za nijansu kvalitetniji, sa reckicama na sebi radi preciznijeg pomeranja. Kao što vidite, oba na sebi imaju Logitech znak, s tom razlikom što kod Man-a on svetli plavo. To, pogotovu u mraku izgleda jako lepo, a provereno će zainteresovati i devojke koje nemaju ama baš nikakve veze sa računarima.



Oba modela predstavljaju izdanak nove, verovatno izuzetno uspešne serije miševa. Uz diferencijaciju u ceni, MouseMan Wheel (oko 130DM) i Wheel Mouse (oko 90DM), Logitech juriša i na mase i na klase i to kako se čini sa popriličnim uspehom. Pogotovu treba izdvojiti garanciju od neverovatnih 5 godina na oba modela, koja samo ukazuje koliko to Logitech ima poverenja u svoje proizvode. Glavni konkurent Microsoft će imati oko čega da se brine, te jedva čekamo njihov odgovor. U svakom slučaju, neka vam kao pokazatelj kvaliteta posluži i činjenica da smo oba modela zadržali u redakciji.

miševe smo dobili ljubaznošću firme ComputerLand 011/361-0-945

Računari PEGAZ
tel.: 021 21-955, 610-772
mobil: 064 111-88-19
http://www.pegaz.co.yu
e-mail: office@pegaz.co.yu
novi sad, vojvođanska 12

pegaz gamer machine: call
o.p. AMD K7 Athlon Soltek SL-77KV, procesor AMD K7-550 Athlon, memorija SDRAM 64MB, hard disk 15GB Quantum, flopi disk 3,5", monitor 15" Hansol 500A, video kartica SVGA 16 MB AGP Voodoo III 2000, tastatura PS/2, kućište ATX midi tower, miš + podloga, fax/modem 56K Rockwell int., CD ROM 40x speed Teac, muzička kartica SB 16, Joystick ili game pad, zvučnici 160W.

hardver za igrače:
grafički akceleratori (voodoo...), joystick, game pad, volani (drive wheel),...

veliki izbor softvera na CD-u:
igre, filmovi, dečiji programi, programi, enciklopedije, medicina, 3
mp3 muzika po izboru, 7
...
katalog je na www.pegaz.co.yu

literatura:
kod nas možete nabaviti kompletnu računarsku literaturu u izdanju "mikro knjige".

gde smo?
novi sad, vojvođanska 12 ili www.pegaz.co.yu

kako naručiti?
lično, telefonom ili mailom!

isporuka?
podignite lično, tražite da vam isporučimo na adresu ili pošaljemo poštom!

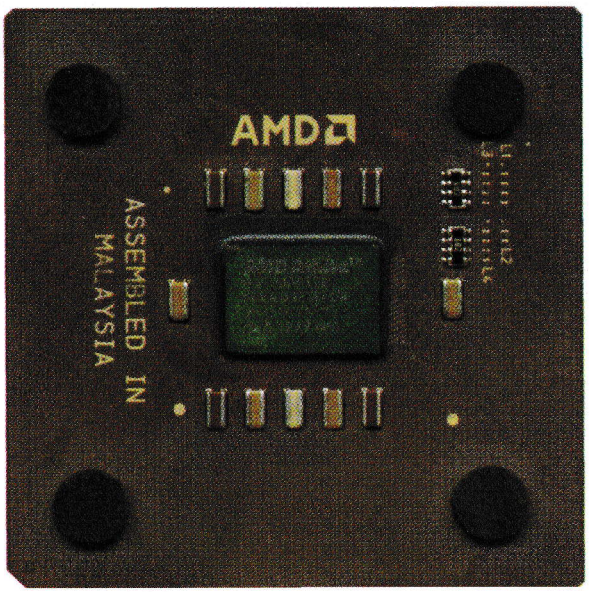
Miloš Stamenković

AMD-ova ptičica

AMD je u zadavanju teških udaraca Intelu krenuo sličnim putem, želeći da ga potuče njegovim oružjem. Intel je prvi napustio Slot1 konektor za procesor i prešao na Socket370, dok ga je AMD pratio u stopu prelaskom sa svog SlotA rešenja na Socket462. Iako je Slot koncept dosta nezgrapan, na Socket varijantu se nije prešlo samo iz praktičnih razloga, već je to učinjeno zbog mogućnosti promena u arhitekturi samih procesora. Duron procesor koji je namenjen za Socket462 smo već imali prilike da probamo, a sada se prvi put susrećemo sa T-Bird verzijom Athlon procesora.

Prelaskom na Socket462, Ahtlon procesori su doživeli promene u svom jezgru. Procesori namenjeni za korišćenje u SlotA varijanti su imali L2 keš memoriju smeštenu pored procesora, što je isto rešenje koje je Intel koristio za svoje PII i PIII (Katmai core) procesore. Ta keš memorija je vrlo problematična, jer ne može da ostvari brzinu na kojoj radi procesor, tako da ona radi na 1/2 ili čak 1/3 brzine rada procesora. Tako je npr. kod procesora na 450MHz, L2 keš memorija radila na samo 225MHz. Kako se došlo do dovoljno dobre tehnologije izrade od 0.25 mikrona, postalo je moguće da se na jednom parčetu silikona smeste procesor i L1 i L2 keš memorija koja radi na punoj brzini procesora. To je prvi učinio Intel sa Celeron procesorom, koji je imao 128KB L2 keša na punoj brzini procesora. Kasnije, usitnjavanjem i prelaskom na 0.18 mikronsku tehnologiju koja je u današnje vreme najsitnija, na same procesore se montira i veća količina keš memorije. Pored toga, smanjivanje dovodi do manjeg zagrevanja, a znamo da je to zagrevanje uvek bilo veće nego kod Intelovih procesora. Tako je AMD napravio T-Bird verziju procesora, kao i Duron verziju kojoj je L2 keš smanjen.

U jezgro površine od 120 kvadratnih milimetara, AMD je u T-Bird jezgro smestio 128KB primarnog L1 keša, kao i 256KB sekundarne keš memorije. Broj tranzistora je zbog toga povećan i sada iznosi 37 miliona. Obe vrste keš memorije kod T-Birda rade na punoj brzini procesora, za razliku od prethodnog jezgra izrađenog u 0.25 mikronskoj tehnologiji. To je i glavna razlika u arhitekturi u odnosu na starije Athlon jezgro, što znači da nema novih instrukcija i sl. 3DNow! i Enhanced 3DNow! instrukcije ostaju i dalje na nivou prethodne generacije, ali one su već implementirane u većinu softverskih paketa tako da je njihova iskorišćenost pristojna. Jedino što se može zameriti tim instrukcijama je činjenica da po efikasnosti nešto zaostaju u odnosu na Intelov SSE. Tu je i jedina prednost Intelovih procesora, jer je u svemu ostalom Athlon T-Bird tehnologija superiornija. Athlon T-Bird procesori mogu da urade više operacija u ciklusu, imaju više pipeline-a za obične operacije i za one sa pokretnim zarezom od, za sada, najboljeg Intelovog PIII Coppermine jezgra. Pogledajte priloženu tabelu gde su upoređene najvažnije karakteristike T-Birda i Copperminea.



Za korišćenje T-Bird i Duron procesore potreban je novi VIA KT133 čipset. Taj čipset smo našli na odličnoj Asusovoj A7V ploči koja jedina (uz Abit-ov K7T) nudi promenu multiplikatora na AMD Duron i T-Bird procesorima. Primerak T-Birda koji smo dobili je model koji radi na 800MHz i njega smo izmučili našim standardnim testovima. U njima je on pokazao jako dobre rezultate, koje smo i očekivali. Velika efikasnost njegove FPU jedinice, kao i velika propusna moć rezultuju izuzetno dobrim rezultatima u 3DMark-u 2000, kao i ostalim sintetičkim testovima koji se bave teškom numerikom. Testovi u SiSoft Sandri 2000 nisu baš relevantni i ne pokazuju prave vrednosti ovog procesora. AMD-ovi procesori su uvek bili slabije raspoloženi za overklok od Intelovih koji su oduvek imali veću sigurnosnu marginu. Ali od sada, sa pojavom ploča koje mogu da menjaju multiplikator, novi soketizovani AMD procesori su se pokazali veoma izdašnim po pitanju overklokovanja. Elegantnom promenom multiplikatora procesor smo podigli na 900MHz, pri naponu od 1.8 volti. Moguće je ostvariti i nešto veću brzinu procesora, ali je za to potrebna još malo veća voltaža, dobra termalna pasta i moćan kuler. Pri izboru kulera traba paziti, jer ne pristaje svaki kuler novim AMD-ovi procesorima. Tako npr. popularni GoldenOrb kuler koji se sad i kod nas može nabaviti, može da ošteti vaš Duron ili T-Bird procesor. Iako se kod našeg test primerka nije pokazala pomenuta overklokabilnost, ona jeste velika ali kod sporijih modela. 900MHz je već blizu realnih limita 0.18 mikronske tehnologije.

Testiranje novih procesora iz AMD-a je definitvno pokazalo da ako želite veoma brzi, stabilan i pouzdan procesor - Intel nije više jedino rešenje. Coppermine procesori se i drže sa novim talasom iz AMD-a, ali je zato Duron potpuno potukao Celeron2 i po ceni i po performansama. Ako imate dobru BX ploču, uzimanje Celeron2 procesora predstavlja jednostavniju nadogradnju vašeg sistema, ali ako sklapate novu konfiguraciju - izbor je jasan. Kod nas se uglavnom mogu naći procesori kojima je otključan multiplikator, a i oni koji su zaključani mogu se jednostavnim zahvatom otključati. Ali takva situacija neće biti još dugo, jer je AMD najavio da će svi procesori biti tako zaključani da se to ne može promeniti ni jednim zahvatom. Ako tako bude, AMD-ovi procesori opet neće biti dobri za overklok jer AMD-ov 200MHz bas (koji je baziran na Alfinom EV6 busu) baš ne trpi velike promene na magistrali. Iz toga bi profitirao Intel, jer bi njihovi procesori postali nešto primamljiviji nego što su to sada. Šta će AMD uraditi - videćemo, a šta će Intel uraditi sa novim Pentium4 takođe ćemo videti, jer borba u areni procesora nikad nije bila žešća.

T-BIRD PROCESOR, ASUS A7V, GEFORCE2 GTS

SiSoft Sandra	800MHz	900MHz
CPU Dhrystone	2530	2825
FPU Whetstone	1126	1254
Integer MMX	2746	3090
Floating-Point 3DNow!Enh	3779	4252
CPU Memory Bandwidth	430	439
FPU Memory Bandwidht	542	551

Quake3 demo1	800MHz	900MHz
Normal	149	158
High	143	149
High 1024x768	116	118
Max 1024x768	109	110
Max 1280x1024	66	67

CPU Mark 99, 800MHz - 76

CPU Mark 99, 900MHz - 84

opcija/procesor	AMD T-Bird	Intel Coppermine
operacija po ciklusu	9	5
integer pipelines	3	2
floating-point pipelines	3	1
x86 dekoderi	3	1
veličina L1 keša	128KB	32KB
veličina L2 keša	256KB	256KB
ukupno keša na punoj brzini procesora	384KB	288KB
brzina sistemske magistrale	200MHz (interno)	100MHz ili 133MHz
propusna moć magistrale	1.6 do 3.2 GB/s	533MB/s do 1.6 GB/s
3D instrukcije	Enhanced 3DNow!	SSE
broj instrukcija	45	71

Miloš Stamenković

ASUS AGP-V7700 DeLuxe GeForce2 GTS

Nakon što smo u prošlom broju testirali običnu, ili ako vam je draže "golu" verziju Asus-ove GeForce2 GTS karte, na test smo dobili i Deluxe. Nismo hteli da je ubacimo zajedno na kamaru sa ostalima, jer je ovo za sada "naj" model iz Asus-ove ponude pa samim tim i zaslužuje nešto više pažnje.

U prethodnom periodu imali smo prilike da testiramo sličan Asus-ov model, a reč je o TNT2 baziranoj karti i to u Deluxe varijanti. Kada se porede dodatne Deluxe funkcije tog TNT2 modela i V7700 nema neke razlike. V7700 Deluxe poseduje TV izlaz, S-Video izlaz i ulaz, kompozitni video izlaz, kao i priključak za 3D naočare koje se dobijaju u ovom Deluxe paketu. Pored naočara, u kutiji ćete naći još i par kablova koji su potrebni za povezivanje sa raznim video uređajima kao i pet CD-ova. Na tim diskovima se pored drajvera nalazi i softver za montiranje grebovanih video klipova, Asus DVD player kao i puna verzija igre Soldier Of Fortune. Pomenuti program za montažu je upotrebljiv ali je daleko od konfora i kvaliteta koji pružaju Adobe Premier i slični profesionalni programi. Zbog toga treba odmah preći na neki od njih, jer to u našim uslovima (bar za sada) nije nikakav problem. Na CD-u sa drajverima se nalazi AsusLive koji služi za praćenje i grebovanje slike sa svih postojećih ulaza na karti. Taj program je veoma funkcionalan i nudi dosta mogućnosti za podešavanje svih parametara koji se tiču ulaznog signala. Kvalitet grebovanog materijala na V7700 Deluxe nije baš najbolji, ali je ipak dosta dobar i veoma upotrebljiv. Ne dolazi do većeg gubljenja frejmova čak i pri maksimalnoj rezoluciji od 728x458 sa kojom se može grebovati. Pored ove funkcije, preko AsusLive-a možete pratiti sliku u prozoru, na punom ekranu, a tu je i veoma atraktivni wallpaper mod gde se slika sa ulaza smešta u pozadinu vašeg desktopa. TV izlaz možete koristiti za igranje ili gledanje DVD filmova na velikom ekranu televizora, i ako želite povezati video rikorder i snimiti sve to na video traku. Kvalitet izlaza je veoma dobar, a u drajverima postoji mogućnost uključivanja overscan moda čime se dobija lep full screen prikaz na TV-u bez ružnog crnog kvadrata oko slike. 3D naočare koje se dobijaju su standardne Asus-ove i njihov dizajn nije promenjen već dosta vremena. Normalno, stare zamerke što se tiče veličine i dizajna stoje, ali da lepo rade posao - rade, i to je to. Njihovo funkcionisanje je moguće i pod Direct3D i u OpenGL aplikacijama, a u drajverima možete podešavati parametre vezane za njihov rad. Jedini preduslov za korišćenje je posedovanje dobrog monitora koji podržava osvežavanje slike od bar 100Hz (preporučljivo 120Hz) u nekoj od rezolucija. Igranje sa 3D naočarima pruža osećaj dubine, ali taj osećaj dubine nije bog zna šta, jer njihovo korišćenje ne zahteva da bude podržano od strane igre. Ipak, igranje sa 3D naočarima je zabavno, ali ne treba sa njima preterivati jer vrlo brzo zamaraju oči.

Što se tehničke specifikacije V7700 Deluxe tiče, u pitanju je uobičajena GeForce2 GTS kartica. Sam dizajn karte se, naravno, razlikuje od referentnog koji je propisala NVidia. Na to je Asus morao da ide da bi smestio potrebnu elektroniku za svoje Deluxe funkcije. Sam kvalitet izrade je u Asusovom renomeu, kao i štampa koja je postala zaštitni znak kompanije. 32MB DDR memorije koja radi na 333MHz obezbeđuje propusnu moć od 5.5 GBps, kao i dosta mesta za teksture. Preko GPU-a koji radi na standardnih 200MHz se nalazi sličan hladnjak kao i kod golog V7700 modela. Ovaj kuler je sive boje i malo podseća na ChromeOrb, dok se ventilator vrti na pristojnih 4000 do 5000 obrtaja u minuti. Iako Deluxe model ima dodatnih elemenata, nismo imali nikakvih problema sa pregrevanjem tih komponenti pri overklokovanju. Frekvencija rada čipa se može povećati do 230MHz, a memorije na 370MHz. Time se karta dovodi na maksimalni limit stabilnosti, jer pri visokim rezolucijama (1280x1024 i više) dolazi do pojavljivanja prvih znakova nestabilnosti tj. do neželjenih mrlja i sitnih tačkica. Performanse su na nivou maksimuma koje može da pruži GeForce2 GTS čip, i to pri nominalnim i overklokovanom brzinama. Zahvaljući sistemu koji smo koristili za testiranje (Asus A7V ploča, AMD T-Bird procesor na 900MHz i 128MB memorije setovane na maksimalne CAS parametre), mogli smo da poguramo V7700 Deluxe do samog limita GeForce2 GTS (do ivice litice:)) Sve moguće parametre koje GeForce2 GTS podržava, u vidu 4X AGP transfera, SideBand-a i FastWrite-a smo uključili tako da su stvoreni svi uslovi za maksimalne performanse. I bogami, dala je maksimalne peformanse. Pogledajte samo dobijene rezultate i sve će vam biti jasno (opet ja sa mojim "tabela sa rezultatima govori više od 1000 reči").

Asus V7700 Deluxe je karta čije mogućnosti pokrivaju skoro sve radnje koje se mogu raditi preko računara, a tiču se video signala, u jednog kućnoj ili poluprofesionalnoj upotrebi. Jedino što nedostaje je TV tjuner, tako da ako vam je on baš neophodan moraćete potražiti odgovarajuću tjuner kartu, jer za sada Asus ne proizvodi model sa TV tjunerom na sebi. Kvalitet slike je na nivou GeForce2GTS-Asus standarda. Što znači - oštra i kvalitetna slika, ali ne baš toliko da se možete poseći na nju, naročito ne kada je poredimo sa odličnom slikom koju smo videli kod ATI Radeon karte. Kao i uvek, za kartu sa ovakvim mogućnostima i brzinom (pa još i Asus-ova) koju nudi moraćete da izdvojite pozamašnu sumu novca, ali ćete za taj novac dobiti jako dobru spravu.

ASUS A7V, T-BIRD ATHLON 900MHZ, 128MB RAM		
Quake3	*nominalni takt*	*OC 230/270 MHz*
Normal	157	159
High	143	149
High 1024x768	105	118
Max 1024x768	98	110
Max 1280x1024	59	67

ASUS V7700 DeLuxe smo dobili ljubaznošću firmi:

Direct Link 011/3215-151
Pakom 018/52-11-16

CENTRA 3063via

Moderan dizajn i izvrsne performanse po pristupačnoj ceni

Procesor: Intel Celeron 533MHz
RAM: 64MB SDRAM PC100
Hard disk: 7.5GB Fireball LCT15
VGA: TNT2 Vanta 16MB

- **Microstar 6163VA Via693**
- **Teac** 40x CD-ROM
- **Teac** 3.5" FDD
- CTX 15" PL5A monitor
- Asound 32bit PCI
- **Lucent** 56K V.90 modem
- **Teac** PowerMax 60/2
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1420

CENTRA 3034pro

Atraktivan računar za SOHO okruženje nove generacije

Procesor: Intel Celeron II 600MHz
RAM: 64MB SDRAM PC100
Hard disk: 15GB Fireball LB
VGA: Intel 815M

- **Microstar 6334Pro Intel 815**
- **Teac** 40x CD-ROM
- **Teac** 3.5" FDD
- dtk 15" DE-556BA monitor
- AC97 sound on board
- **Lucent** 56K V.90 modem
- **Teac** PowerMax 60/2
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1500

CENTRA 3063master

Multimedijalan PC, sa Voodoo 3DFX grafičkom kartom spreman za igru

Procesor: Intel Celeron II 600MHz
RAM: 64MB SDRAM PC-100
Hard disk: 15GB Fireball UDMA66
VGA: **3DFX** Voodoo 3 16MB

- **Microstar BX Master UDMA66**
- **Teac** 40x CD-ROM
- **Teac** 3.5" FDD
- dtk 15" DE-556BA monitor
- ASound 32bit PCI
- **Lucent** 56K V.90 modem
- **Teac** PowerMax 60/2
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk Win98 tastatura
- PS/2 mouse + pad

1730

CENTRA 4030duron

Računar vrhunskih performansi, i fenomenalnih grafičkih mogućnosti

Procesor: AMD Duron 600MHz
RAM: 64MB SDRAM PC133
Hard disk: 20.4GB Fireball LB
VGA: **GeForce2 MX 32MB**

- **Microstar 6330 K7TPro2 KT133**
- **Teac** 40x CD-ROM
- **Teac** 3.5" FDD
- **dtk 17"** DE-770KAW monitor
- AC97 sound on board
- **Lucent** 56K V.90 modem
- **Teac** PowerMax 60/2
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- dtk PS/2 Win98 tastatura
- **Logitech** Wheel PS/2 + pad

1990

CENTRA Line Komponente

HDD 7.5GB 8.9ms UDMA66 Fireball LC	200	**MS-6163 VIA 693 w/sound**	135
HDD 15.0GB 8.9ms UDMA66 Fireball LC	240	MS-6334 PRO Intel 815pro	280
HDD 20.4GB 8.9ms UDMA66 Fireball LC	260	MS-6321 VIA 694 ATA100 dual CPU	440
HDD 10.2GB 8ms UDMA66 Fireball LM	250	MS BX MASTER UDMA66	260
HDD 20.0GB 8ms UDMA66 Fireball LM	320	MS-6330 for AMD SocketA K7T Pro2	320
Pentium II Celeron 466MHz PPGA	200	MS-8808 TNT2 M64 16MB	150
Pentium II Celeron2 566MHz FCPGA	230	MS-8815 GeForce2 MX 32MB	310
Pentium II Celeron2 600MHz FCPGA	240	MS-8815 GeForce2 MX 32MB **TV-out**	330
Pentium III Coppermine 733MHz FCPGA	450		
AMD K7 Duron 600MHz	160	TEAC PowerMax 60/2	20
		TEAC PowerMax 260/2	60
HP DeskJet 610C	190	TEAC PowerMax 500/2	120
HP DeskJet 840C USB	290		
Genius ViVid Pro II Paralelni 600dpi 36bit	155	CTX CD 50x	95
Genius ViVid Pro II USB 600dpi 36bit	155	CTX DVD 10x/40x Region Free	270
		TEAC CD 40x CD-540E	100
15" DD-556BA NI LR Digital MPR2	330	TEAC CD Rewriter IDE 4x/4x/32x OEM	290
17" DE-770KAW TCO99 .27 dpi	490		
19" DE-995LCW TCO99 .25 dpi 96KHz	750	3dfx Voodoo3 1000 8MB	135
		3dfx Voodoo3 2000 16MB	195
ctx 15" Value VL500 69KHz MPRII	345	3dfx Voodoo3 3000 TVout 16MB	260
ctx 17" Flat Scr. PR705F	650	3dfx Voodoo3 3500 TV tuner 16MB	450
ctx 17" Flat Scr. PR711F 96KHz USB	760		
ctx 21" Flat Scr. PR1400F 125KHz USB	2150		

Boje za vaše štampče

CENTRA LINE

kontrolisani računari

www.pccentar.com

Durmitorska 16
radnim danima
od 9 do 17
subotom
od 10 do 15
011. 36 19 242,
36 19 243,
36 18 692,
64 64 14

ProComputerCentar

network.co.yu

Marko Cilić

Centra 3063 VIA

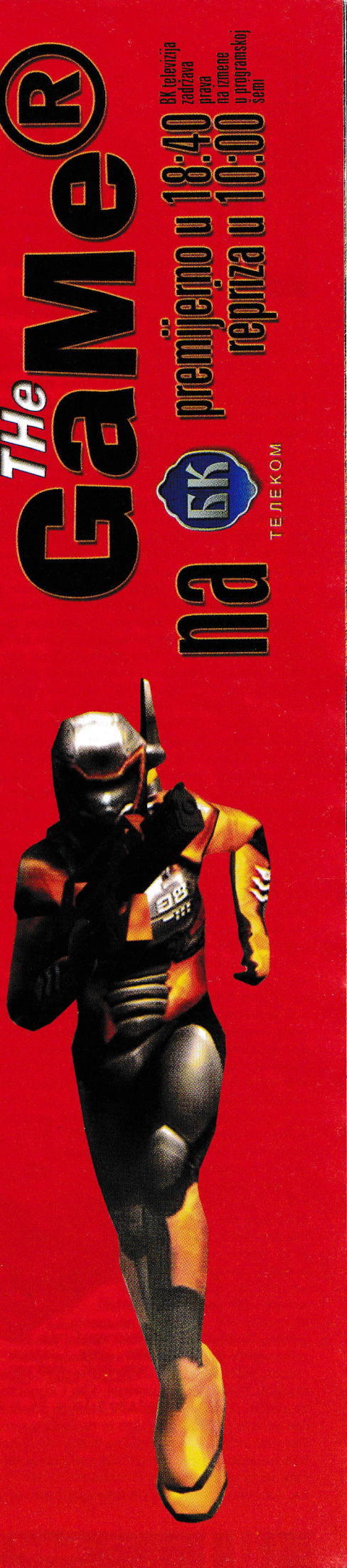
Momci iz PC Centra su njihovu dobro poznatu porodicu računara Centra Line uvećali za još jednog člana. U pitanju je Centra 3063VIA. I ovog puta su se potrudili da sastave konfiguraciju koja će imati dobar odnos performanse/cena. Može se reći da su u tome i uspeli. Ova konfiguracija će zadovoljiti potrebe prosečnog korisnika, a ostavljeno je dosta mesta i za proširenje.

Ime same konfiguracije donekle otkriva da je bazirana na matičnoj ploči sa VIA čipsetom. U pitanju je Micro-Star-ova ploča MS-6163VIA. Ona je bazirana na VIA VT82C693 čipsetu. Kao i većina MSI ploča koje smo do sada probali, i ova se odlikuje velikom stabilnošću i brzinom. Ova ploča koristi ATX napajanje, a podnožje za procesor je Slot 1. Ima 3 podnožja za memoriju, a tu su i 5 PCI, 2 ISA i jedan AGP slot. Od konektora tu su 2 USB, 2 serijska i jedan paralelni. Opcije koje postoje u BIOS-u su manje-više standardne, a jedino nedostaje monitoring temperature procesora i napona. Za one koji vole overklok najbitnije je što se napon procesora i magistrale na kojoj radi mogu menjati iz BIOS-a. U ovu ploču je uboden Celeron 500MHz (7.5x66). Odmah smo pokušali i overklok. Sa podizanjem napona na 2.1V postigli smo takt od 566MHz, što je solidan rezultat. Pošto dobitak nije preteran, mirne duše možete ostaviti procesor da radi i na 500MHz i tada će ispuniti većinu vaših zahteva. U Centri 3063VIA se nalazi 64MB PC-100 memorije, što je neki standard za mašine iz srednje klase. Grafička karta je bazirana na nVidia Vanta LT čipu, a na sebi ima 16MB memorije. Ova karta ne daje neke posebne rezultate, naime oni su u rangu TNT(1) karti. Ipak većina igara je igriva u 800x600, a smanjivanjem detalja to se može postići i kod zahtevnijih igara (recimo Quake 3). Slika se prikazuje na 15" DTK monitoru. Reč je o modelu DF-556BA, koji je široko rasprostranjen kod nas. Radi se o monitoru koji ima osvežavanje od 75Hz u 1024x768 i može se reći da je jedna od 15-tica sa najboljim odnosom cena/kvalitet. Hard disk je Quantum od 7.5GB. Sigurno je da će vam on u početku zadovoljiti potrebe, a ako vam apetiti porastu lako možete dokupiti dodatni hard disk. U ovu konfiguraciju spadaju i Teac PowerMax 60/2 zvučnici. Oni nemaju preteranu jačinu, ali sasvim korektno ispunjavaju svoj posao i upošljavaju zvučnu kartu, tako da i sa te strane ova mašina zadovoljava sve zahteve. Ugrađen je i modem, a u pitanju je Lucent win modem. Iako je softverski on odlično obavlja posao, na šta smo već i navikli kod modela koje nose ime Lucent. CD čitač je više nego poznati i ko zna koliko puta hvaljeni TEAC 40x. Naravno tu je i flopi drajv, mada su diskete već i zaboravljene (sem sistemske:)). Kućište u koje je sve upakovano je Mortec. I ono se do sada dosta puta dokazalo na našem tržištu. Krase ga odlična finalna izrada (sve metalne ivice unutar kućišta su fino oblikovane tako da nema bojazni od posekotina) i nadasve kvalitetno napajanje sa DSPC sistemom koji bi trebao dobro da vas zaštiti od eventualnog prenapona struje. Miš i tastaturu, je kao i monitor potpisao DTK. Pacov je A4 Tech. On će sigurno ispuniti sva vaša očekivanja, kako pri igranju tako i pri radu u Windows-u. Tastaturu do sada nismo imali prilike da vidimo. Stari DTK-ov model je upotpunjen sa nekoliko novih tastera (mail, brower, sleep...). Jedino što smeta je mali Enter taster, ali kada se naviknete i na taj nedostatak se zaboravlja. Sve ovo čini jednu sasvim skladnu celinu. Rezultati testova su pristojni. Naravno viđali smo i bolje, ali na mnogo skupljim mašinama. Sa ovom mašinom trenutno imate pun komfor u korišćenju programa i igara. Tokom testiranja cela konfiguracija je radila sasvim stabilno. BIOS i osnovni parametri u Windowsu 98 (sa kojim Centra 3063VIA dolazi) su dobro podešeni, tako da ne morate da se mučite oko podešavanja. Instalirano je i nekoliko korisnih programa, a naravno na vama je da dalje popunjavate HD. Sa računarom stiže sva potrebna dokumentacija. Znači tu su uputstva, drajveri, kablić za modem.

Centra 3063VIA predstavlja jedan tipičan primer računara srednje klase. Performanse su prilično dobre, ali će tvrdokorni igrači ipak potražiti neku jaču mašinu. Za one koji tek kupuju prvi računar ili traže što bolje performanse za što manje para ovo je odlično rešenje. Cena je oko 1420DEM i sigurno je da će privući dosta kupaca.

Quake3	HQ - 20.1	HQx16 - 34
Sandra 2000 CPU		
Dhrystone	1348 MIPS	
CPU Whetstone	670MFLOPS	
Integer MMX	1541 it/s	
Floating-Point FPU	718it/s	

Centru smo dobili ljubaznošću firme PC Centar 011/36-19-242

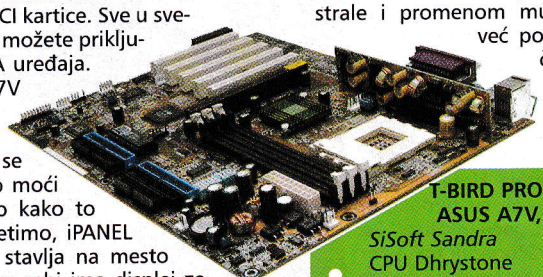


ASUS A7V

Miloš Stamenković

Nakon što smo u prošlom broju testirali Asusovu ploču sa Intelovim čipsetom najnovije generacije, sada posvećujemo pažnju Asusovoj ploči namenjenoj konkuretskim AMD procesorima. Reč je o modelu A7V oko koga se diglo toliko buke i fame, tako da je ova ploča postala najtraženiji model u svetu. Sve je to zbog činjenice da je ova ploča prva koja može da promeni multiplikatore na nezaključanim AMD T-Bird i Duron procesorima. Tako smo i mi jedva čekali da probamo ovu ploču i vidimo čemu to služi a još i radi.

Asus je na tržište izbacio tri revizije A7V ploče: verzija sa DIP prekidačima za menjanje multiplikatora - bez integrisane zvučne karte (1.01), verzija bez DIP prekidača sa integrisanim zvukom (1.0), kao i PRO verzija sa dotičnim prekidačima ali bez Promise ATA100 kontrolera (što li se zove PRO, nije baš najjasnije). Mi smo na testu, zahvaljujući ljudima iz DirectLink-a, imali onu najbolju verziju - dakle sa DIP prekidačima za menjanje množioca i ATA100 kontrolerom. Dimenzije ploče su očekivano nešto veće od prosečnih, ali ne bi ste trebali da imate problema pri montiranju iste u MidiTower kućište. Sama konfiguracija je standardna: pet PCI, jedan AMR, tri podnožja za memorijske module, konektori za miša, tastaturu, flopi, dva USB porta, jedan paralelni i dva serijska porta. Naravno, tu je i Asusov AGP-Pro slot koji za sada nije potreban, ali ako grafičke karte još budu narasle (više memorije, više čipova) taj AGP-Pro može postati neophodan. U prilog tome govori i činjenica da su još neki proizvođači matičnih ploča (kao npr. Soltek) počeli da stavljaju Asusov AGP-Pro slot na svoje najnovije modele. Pored svega toga, na ploči je prisutna i LED dioda kao indikator napajanja. Čipset je naravno, najnoviji VIA KT133. On podržava sve standardne funcije koje čine jednu modernu platformu namenjenu AMD procesorima sedme generacije tj. T-Bird i Duron procesore (200MHz interni bus, AGP 4X transfer, UltraDMA66, asinhroni rad memorije itd). Pored dva UltraDMA66 konektora, tu su i dva koji podržavaju UltraDMA100 preko Promise-ovog kontrolera koji je integrisan na ploču. Kao što smo već i navikli kod Promise-a, i ovaj kontroler se može odgovarajućim i to dosta jednostavnim zahvatom pretvoriti u RAID kontroler. Ako vam je potreban RAID, ta modifikacija je najbolje rešenje, jer ne gubite garanciju a A7V nikako ne radi sa dodatnim RAID kontrolerima u vidu PCI kartice. Sve u svemu, na ovu ploču možete priključiti čak osam ATA uređaja. Kao i CUSL2, i A7V poseduje priključak za iPANEL koji je počeo da se prodaje, pa ćemo moći uskoro da vidimo kako to izgleda. Da podsetimo, iPANEL je uređaj koji se stavlja na mesto velikog flopija i na sebi ima displej za prikazivanje temperature rada ploče, procesora, voltaže itd. Na iPANEL-u se još nalaze i dodatni USB i serijski portovi, kao i konektori za zvučni podsistem. Na A7V možete povezati čak sedam USB uređaja, što je do sada najviše što smo videli. U kompletu se dobija mala kartica na kojoj se nalaze tri USB priključka, dok ćete se za preostala dva morati sami snaći. Ploča, naravno, poseduje i kompletni hardverski monitoring parametara rada sistema, a tu je i program AsusProbe koji vam omogućava da te vrednosti pratite pod Windows okruženjem.



Što se tiče samog kvaliteta izrade, nema se šta reći sem da je sve na vrhunskom Asusovom nivou. Interesantan novitet na A7V je položaj kondenzatora, elektrolita i ostalih sitnica namenjenih napajanju procesora. Naime, svi oni su smešteni na jednu pločicu koja je vertikalno postavljena na ploču. Time je obezbeđeno više prostora oko samog podnožja za procesore, tako da korisnici mogu da montiraju veće i moćnije kulere. Baš lepo od Asusa, nema šta. Iako A7V ploča podržava JumperFree mod, ona je opremljena sa dva kompleta DIP svičeva. Za podešavanje brzine magistrale i kao najvažnije - za podešavanje multiplikatora na otključanim procesorima. Brzina magistrale i napon procesora se mogu menjati iz BIOS-a, dok se menjanje množioca može vršiti samo preko DIP prekidača i to u rasponu od 5 do 12 sa koracima od 0.5 - predivno. Sam BIOS je AWARD i to Medallion verzija, koje se nalazi u BIOS-ima svih novijih Asusovih modela. Sve potrebne opcije su tu, kao i mogućnosti podešavanja AGP Aperture Size-a koja je izostala na prethodnom CUSL2 modelu koji smo testirali. Za podešavanje napona čipseta su zaduženi jumperi, a oni postoje i za promenu voltaže procesora. Ponuđene vrednosti za čipset, pored nominalnih 3.56 volti, su 3.35 i 3.69 volti, dok se napon procesora može menjati u rasponu od 1.1 do 1.85 volti. Svi ti parametri su lepo dokumentovani u uputstvu koje se dobija uz ploču, pa čak i podaci o promeni multiplikatora.

Kada se konačno krene u overklokovanje, ono se može izvršiti podizanjem brzine magistrale i promenom multiplikatora procesora već pomenutim DIP prekidačima. Brzine magistrale koje podržava A7V su: 90, 95, 100, 101, 102, 103, 105, 107, 109, 110, 111, 113, 115, 117, 120, 125, 130, 133, 135, 137, 139, 140, 143 i 145MHz. Vrednosti, kao što vidite, ima dosta, ali je za sada malo njih upotrebljivo. U našem testu, brzina magistrale od 105MHz se pokazala kao maksimalna pri kojoj je sistem radio stabilno. Pri svim većim vrednostima ploča nije htela ni da se upali. Sa promenom multiplikatora smo imali mnogo više uspeha, tako da smo naš test T-Bird procesor na 800MHz (8x100MHz) bez problema podigli na 900MHz (9x100MHz). Iako se procesori overklokuju već dosta vremena, moram vam priznati da odavno nisam elegantnije overklokovao neki procesor. Nema mučenja ostalih komponenti u sistemu, samo mala promena na DIP prekidačima i - radi. Što se memorije tiče, napunili smo sva podnožja jer su prvi modeli nekih KT133 ploča imali problema kad su sva tri slota popunjena. Ali Asus je to sredio, tako da je sve stabilno radilo, čak i pri agresivnijim CAS2 podešavanjima za memoriju. Takođe smo probali i različite vrste memorije, ali tu nije bilo nikakvih problema - Asus nikad nije bio nešto izbirljiv po pitanju memorije. Sve te modifikacije nisu uslovile nikakve neželjenje efekte. Maksimalna stabilnost ploče je ostala i nije dolazilo do nikakvih krahova sistema. Pored toga što radi maksimalno stabilno, A7V radi izuzetno brzo i nadmašuje konkurentske KT133 ploče, pa i MicroStar-ovu KT7Pro. Prosto nas je zadivila brzina i svežina koja proleće kroz Windows i ostale aplikacije, a priloženi rezultati testova bi trebalo da zadive i vas.

T-BIRD PROCESOR 800MHZ, ASUS A7V, GEFORCE2 GTS

SiSoft Sandra	
CPU Dhrystone	2530
FPU Whetstone	1126
Integer MMX	2746
Floating-Point 3DNow!Enh	3779
CPU Memory Bandwidth	430
FPU Memory Bandwidht	542
CPUMark99	*76*
3DMark2000 (640x480 16bit)	*7879*

Asus je sa A7V opet pogodio u sam centar i dokazao da oni znaju nešto više od ostalih proizvođača. A7V nudi maksimalnu stabilnost uz maksimalne performanse, tako da je to najbolja KT133 ploča koju danas možete parama kupiti. Cena od 400DM je dosta viša u odnosu na konkurenciju, ali se toliko mora platiti ako želite ovako dobro Asusovu ploču. Jedine alternative su ABIT KT7 i nova MicroStar-ova K7TPro2 ploča jer obe imaju mogućnost promene množioca. Ipak, možete proći još jeftinije ako se opredelite za A7V Pro verziju ploče koja nema ATA100 kontroler, ali zadržava sve mogućnosti A7V modela koji smo testirali. Velika šteta što promena multiplikatora neće biti još dugo aktuelna, jer su se već pojavili procesori koji su potpuno zaključani i to se ne može ni jednom intervenciom promeniti. Zato brzo pazarite, jer "još malo pa nestalo".

ASUS A7V smo dobili ljubaznošću firmi:

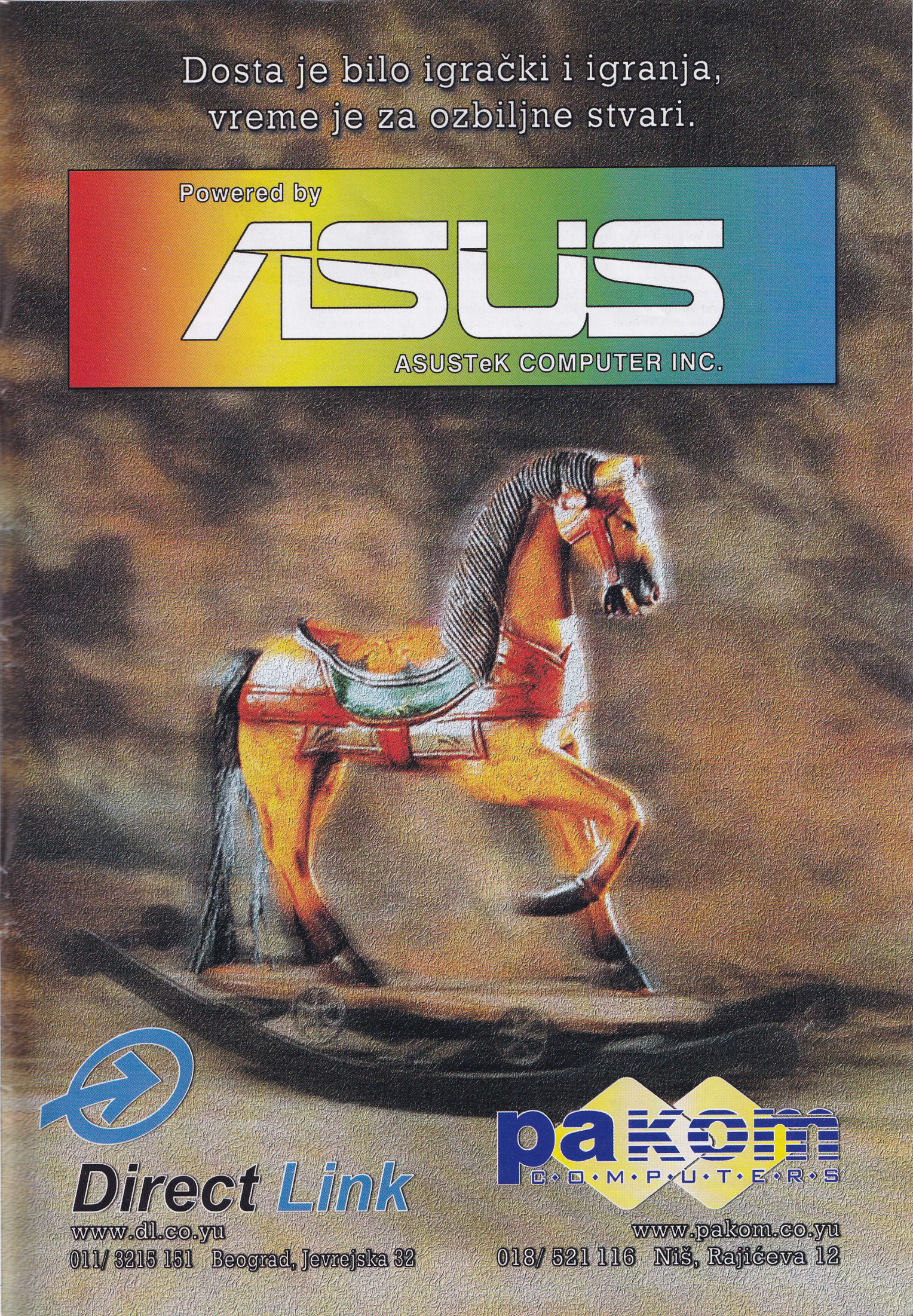
Direct Link 011/3215-151
Pakom 018/52-11-16

Dosta je bilo igrački i igranja,
vreme je za ozbiljne stvari.

Powered by

ASUS

ASUSTeK COMPUTER INC.



Direct Link

www.dl.co.yu

011/ 3215 151 Beograd, Jevrejska 32

pakom COMPUTERS

www.pakom.co.yu

018/ 521 116 Niš, Rajićeva 12

hardware

RockFire Force FeedBack volan

Miloš Stamenković

Prošlo je dosta vremena od kada smo vam predstavljali različite verzije volana, pa smo zato jedva dočekali novo druženje sa ovim igračkim uređajima. Ovaj model Force Feedback volana je delo firme pod nazvim RockFire, koja je za nas anonimna. I pored slogana dotične firme "The Symbol Of Game Controllers" nama se čini da taj simbol još nismo videli. Iako smo do sada testirali samo volane poznatih proizvođača, bez predrasuda smo krenuli u test ovog volana.

U povelikoj kutiji kriju se svi delovi koji standardno čine jedan igrački uređaj ovog tipa. Dakle, tu su: volan, pedale i ispravljač za napajanje. Postolje volana je dosta veliko tj. nešto veće od Guillemot-ovog Force Feedback volana, dok je sam upravljač manje-više standardnog promera. Međutim, sličnost sa pomenutim modelom tu prestaje, jer je dizajn postolja i volana malo neuobičajen. Veoma podseća na tip volana koji se nalazi u futurističkim automobilima tipa Batmanovog i slično. Na volanu se nalazi najviše tastera koje smo videli na jednom ovakvom uređaju. Ima ih čak 12 plus jedan POV šešir. To je stvarno impozantan broj i na njemu bi pozavideli i najbolji i najveći joystick-ci, a ne volani koji po običaju imaju svega par tastera. Istina da je tih par tastera uglavnom dovoljno, ali imati ih više nije na odmet. Volan dobro leži u rukama, svi tasteri su na dohvat prstiju, a jedan deo plastike je obložen gumom što smanjuje klizanje ruku pri drmusanju. Pored svih pomenutih tastera, sa leve strane volana se nalazi i ručica koja moža da vrši ulogu menjača. Što se pedala tiče, one su pristojne veličine i omogućavaju dobru kontrolu, a na sebi imaju parče gume koje sprečava proklizavanje stopala. Istina da su pedale malo mekane za moj ukus, ali se time obezbeđuje duži radni vek opruga koje su uvek problematične na ovakvim uređajima. Glavna mana pedala je što su izrađene od plastike, a noga je noga pa ne bi bilo loše da su pedale izrađene od neke lakše legure metala. Za povezivanje uređaja sa računarom predviđene su dve vrste veze: preko USB i preko serijskog porta. Naravno, veza preko USB-a je bolja ali ako nemate USB port i serijska veza će lepo poslužiti. Drajveri koji se isporučuju uz sistem su veoma prosti, brzi i laki za instalaciju. U njima nema nikakvih predefinisanih komandi i slično, ali to i nije neka posebna mana. Na volanu postoje dve lampice: crvena - koja označava da je uređaj pod naponom, zelena koja označava da je Force Feedback aktivan.

Nakon instalacije drajvera i kalibriranja možete krenuti u vožnju. Podržani su svi Force Feedback efekti, dosta su jaki i dobro implementirani, tako da je osećaj koji pruža ovaj volan potpun. Probali smo više simulacija vožnji i zaključili da intenzitet i kvalitet ugođaja zavisi od implementacije Force Feedback efekata u samu igru. Posebna priča je, kada igrate GP3 i osećate kako je sve teže skretati sa porastom brzine. Tek tada dobijate predstavu koliko je snage potrebno da bi se prošlo kroz čuvene krivine Piratela u Imoli, ili Bridge i Stowe u Silverstonu ili Parabolicu u Monzi pri velikim brzinama. Odličnom ugođaju pri igranju doprinose i odlično raspoređeni tasteri na volanu. POV šeširić se nalazi tačno gde treba i uz pomoć njega možete prvi put lepo koristiti promenu pogleda u kokpitu. Ranije ni jedan taster nije bio pogodan za to jer pri toj brzini nemate vremena da ga nabadate. A sa ovim šeširićem u najsitnijem deliću sekunde pogledate levo ili desno, bez katastrofalnog udesa nakon osvrtanja. Svaka čast dizajneru, jer se vidi da je konstrukciji ovog volana poklonjeno dosta pažnje i da je to radio neko ko se razume u problematiku, a ne neki kinez koji sem bicikla nije video ništa drugo.

Kompanija RockFire nas je prijatno iznenadila sa ovako dobrim proizvodom. Mana ipak ima, ali su one male. Force Feedback jeste za nijansu slabiji od Guillemot-ovog modela, a dizajn bi mogao biti bliži onom iz Formule 1. Ali i pored toga, priznajemo da toliko nismo očekivali. Ovaj RockFire-ov model će u skladu sa sloganom firme, postati sinonim za dobre Force Feedback volane, iako je za njega potrebno izdvojiti okruglo 300DM. Jedina preostala mana je nepoznanica o veku trajanja, ali to je mana koja se vezuje za sve igračke kontrolere.

volan smo dobili ljubaznošću firme Pin Computers 021/493-300

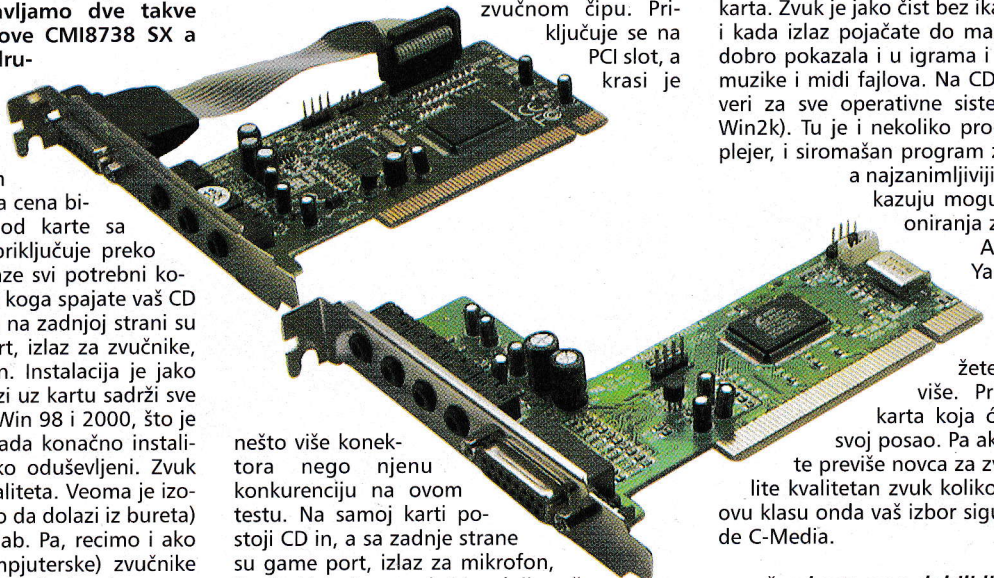
hardware

Jeftin zvuk

Marko Cilić

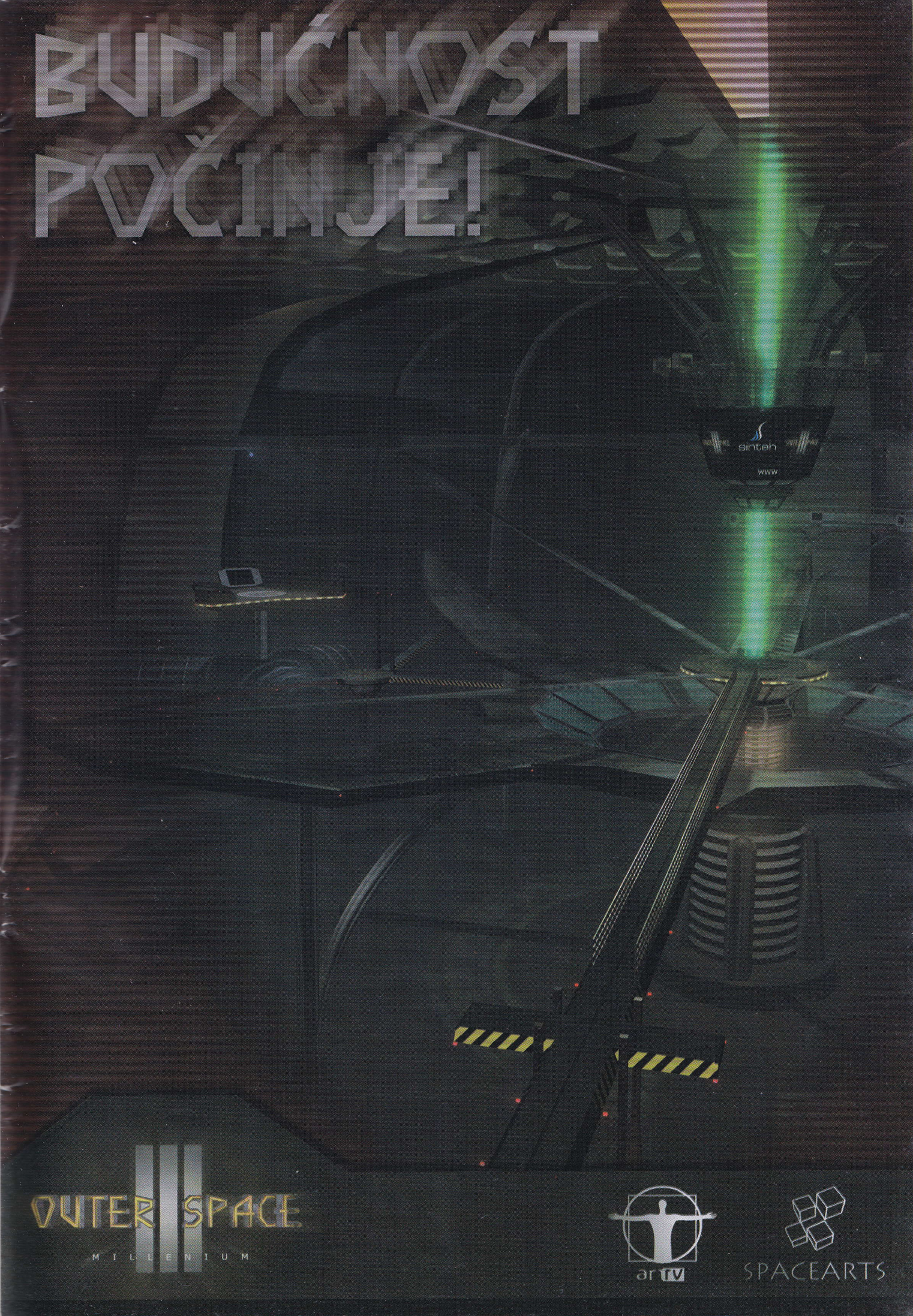
Na našem tržištu trenutno se može naći gomila jeftinih no name zvučnih karti. Većina je prilično upotrebljiva, pa izbor neke od njih predstavlja rešenje za većinu korisnika. Ovoga puta mi vam predstavljamo dve takve karte. Jedna karta se zove CMI8738 SX a proizvodi je C-Media, a druga je ASONG sa Yamaha XG 734 čipom.

Obe karte karakteriše zaista mala veličina. Vidi se da se štedelo na svakom milimetru, kako bi i krajnja cena bila što niža. Počećemo od karte sa Yamaha čipom. Ona se priključuje preko PCI slota. Na karti se nalaze svi potrebni konektori. Tu je CD in putem koga spajate vaš CD ROM drajv sa zvučnom. A na zadnjoj strani su još i standardni game port, izlaz za zvučnike, izlaz za mikrofon i line in. Instalacija je jako jednostavna. CD koji dolazi uz kartu sadrži sve potrebne drajvere i to za Win 98 i 2000, što je svakako pohvalno. Ipak kada konačno instalirate kartu nećete biti tako oduševljeni. Zvuk koji ona pruža je lošeg kvaliteta. Veoma je izobličen (dobija se utisak kao da dolazi iz bureta) a i izlazni signal je jako slab. Pa, recimo i ako izlaz zvučne karte i (kompjuterske) zvučnike pojačate na max nećete izvući ni pola snage. Jedini spas je da kartu priključite na pojačalo, ali ako već to radite onda sigurno treba uzeti kartu koja daje bolji zvuk. Jedino možemo da pohvalimo što se na CD-u nalaze zanimljivi programi (IE5, Netscape 4.7...). Na drugoj strani CMI8738 SX zaslužuje sve pohvale. Karta je bazirana na HSP56 zvučnom čipu. Priključuje se na PCI slot, a krasi je nešto više konektora nego njenu konkurenciju na ovom testu. Na samoj karti postoji CD in, a sa zadnje strane su game port, izlaz za mikrofon, line in i izlazi za prednji i zadnji zvučnik. To je prvo iznanađenje jer ova karta podržava 3D pozicioniranje zvuka po A3D standardu. Pošto se na zadnjoj strani nalaze izlazi za prednji i zadnji zvučnik(e) na ovu kartu možete priključiti i zvučnike koji podržavaju AC3 5.1 standard. Posle brze i lake instalacije uživaćete u jako dobrom zvuku koji pruža ova karta. Zvuk je jako čist bez ikakvih šumova, čak i kada izlaz pojačate do maximuma. Karta se dobro pokazala i u igrama i pri puštanju MP3 muzike i midi fajlova. Na CD-u se nalaze drajveri za sve operativne sisteme (uključujući i Win2k). Tu je i nekoliko programa (CD i mp3 plejer, i siromašan program za obradu zvuka), a najzanimljiviji su demoi koji prikazuju mogućnosti 3D pozicioniranja zvuka.



ASONG kartu sa Yamaha čipom ne možemo da preporučimo. Ipak za iste pare možete dobiti i mnogo više. Primer je C-Media karta koja će odlično obaviti svoj posao. Pa ako ne želite da date previše novca za zvučnu kartu, a želite kvalitetan zvuk koliko je to moguće za ovu klasu onda vaš izbor sigurno može da bude C-Media.

zvučne karte smo dobili ljubaznošću firme List Computers 011/306-55-60


BUDUĆNOST
POČINJE!
sintah
www
OUTER SPACE II
MILLENIUM
artTV
SPACEARTS

hardware

Genius MaxFighter Force FeedBack F-33D

Miloš Stamenković

Ako do sada niste primetili po velikom broju opisa ovakvih ili sličnih uređaja - Force Feedback je apsolutni hit u industriji igračkih kontrolera. Poznate firme iz igračke industrije se utrkuju i nadmudruju - koja će prva da izmisli nešto novo. Na sve moguće sprave se stavlja Force Feedback, od joysticka pa do miševa i menjača za simulacije vožnje (da, dobro ste pročitali - menjača). Ipak, ovaj uređaj ne predstavlja neku klasu ekstravagantnih i nije najnoviji, već je reč o "običnom" Force Feedback joysticku firme Genius koja se trudi da svojim proizvodima konkuriše velikom Logitech-u.

Veliko pakovanje obično i ne znači da su u njemu nalazi i veliki uređaj, ali u ovom slučaju, u kutiji je stvarno velika sprava. To se prvenstveno odnosi na postolje koje je pozamašno (skoro da pokriva istu površinu stola koju zauzima RockFire Force Feedback volan), i u kome se nalazi kompletna Force Feedback skalamerija. Postolje ne poseduje nikakve vakuum nožice i slično, jer one nisu ni potrebne. Sama težina celog joysticka je velika, tako da sprava stabilno stoji čim je stavite na sto, pa čak i pri najžešćim Force Feedback udarima. Na desnoj strani postolja se nalazi palica dok je leva strana rezervisana za tastere. Iz ove postavke zaključujete da se radi o modelu koji je namenjen isključivo desnorukim igračima. Domaćim levorukim igračima za sada postoji samo rešenje u vidu Saitek-ovih modela. Na postolju se nalazi ukupno šest tastera, kao i jedan rudder / throtle točkić, a sve te kontrole su dobro postavljene tako da leže tačno pod prstima. Veliko postolje omogućava da lepo smestite celu levu šaku na njega, čime se izbegava zamor pri dužem korišćenju. Ovaj Genius-ov model joysticka nije u najnovijem trendu po pitanju dizajna. Palica se ne može uvrtati po svojoj uzdužnoj osi, a to je mogućnost koja krasi sve novije kreacije. Ipak, palica je lepog, standardnog pilotskog dizajna sa rebrastom gumom na dnu. Pored estetskog bonusa koji ona dodaje, ta guma ima funkciju da spreči prodiranje prašine i ostalih nečistoća unutar postolja. Naravno, svi ergonomski standardi pri modeliranju palice su zadovoljeni, tako da ona odlično leži u ruci.

Na njoj se nalaze ukupno četiri tastera, jedan POV šešir, kao i jedan mali throtle taster. Kad zgrabite palicu, svi tasteri se nalaze pod prstima i lako su dostupni. Malu zamerku upućujemo jedino dizajnu dela palice pod POV šeširićem, jer je to moglo i malo atraktivnije da izgleda. Jeste da to i nije bitno, ali bi sa tom modifikacijom ceo joystick izgledao lepše i "opasnije". Veza sa računarom se uspostavlja preko game porta, a u kompletu se dobija i mali kabl-adapter uz čiju pomoć ćete uređaj povezati preko USB-a. Pohvalna je dužina kablova i kod joysticka i kod ispravljača tako da je kompletna sprava dosta pokretna, čime se omogućava laka montaža u svim uslovima.

Na postolju se nalaze dve signalne lampice koje pokazuju ima li uopšte ova stvar struje, i da li je Force Feedback aktivan. Da bi se on aktivirao potrebno je instalirati drajvere sa priloženog CD-a. Uz njih ne ide neki program sa predefinisanim komandama, tako da ćete morati sami konfigurisati komande za svaku igru posebno. MaxFighter F-33D smo isprobali preko obe podržane veze i nismo primetili nikakve probleme pri radu, ali ipak preporučujemo USB vezu zbog brže komunikacije joysticka sa računarom. Mašinerija koja se nalazi u utrobi ovog joysticka je veoma snažna tako da pruža dobar Force Feedback doživljaj. Svi efekti su dobro implementirani korišćenjem I-Force tehnologije, koju koristi i RockFire-ov Force Feedback volan. Kvalitet efekata, naravno, zavisi i od umešnosti programera koji kreiraju igre, a ne samo od kvaliteta joysticka. Igre koje smo isprobali (GP3, Rainbow Six, SOF, Rally Championship itd.) su lepo iskorišćavale mogućnosti ovog joysticka, tako da na doživljaj koji on pruža u igrama nemamo nikakvih zamerki. Pohvalan je veliki hod palice jer ona time pruža bolju kontrolu, jer veći hod znači - preciznija palica. Broj od ukupno deset tastera, plus POV šeširić, kao i dva throtle klizača omogućavaju da sve osnovne funkcije neke igre prebacite na joystick. Tako nećete morati da često žonglirate između tastature i joysticka u zahtevnim simulacijama letenja i sličnim kompleksnim igrama koje imaju veliki broj komandi, a zahtevaju brzu reakciju od igrača. Jedino malo smeta činjenica da tastere na palici možete i nehotice pritisnuti, ali ta pojava isčezava posle kratkog perioda navikavanja na novi kontroler.

Sve u svemu, Genius MaxFighter F-33D je jedan lep uređaj. Njegovi veliki gabariti (Logitech je sve to smestio na znatno manji prostor), kao i nemogućnost uvrtanja palice su posledica dizajniranja joysticka u vreme od pre nekih godinu dana. Sve ostale napomenute mane spadaju u sitnice (koje mogu život da znače, ali i ne moraju), tako da će vas jedino visoka cena ovog Genius-ovog joysticka naterati da razmišljate o pristupačnijim modelima nekih drugih proizvođača.

džojstik smo dobili ljubaznošću firme Pin Computers 021/493-300

hardware

Teac 12x Pisač

Željko Đurić

Želite li da režete diskove? A, da to uradite jako, jako brzo? A pri tome nemate SCSI kontroler. Ako ste čitajući prethodne redove potvrdno klimali glavom, onda bi vam Teac CD-W512E definitvno mogao biti od koristi.

Ovo malo čudovište je u stanju da za manje od sedam minuta nareže kompletan CD. Naravno, pod uslovom da imate i CD medij koji će to moći da izdrži. Tako nešto nije lako naći, a sa sveprisutnim No name-ovima baš nismo sreće pri ovako velikim brzinama zapisa.

Još jedan od preduslova je nabavka najsvežijeg progama za rezanje diskova, da bi uopšte podržavao 12X brzinu narezivanja. Mi smo ga najviše testirali pri 10x upisu gde je ostvario odlične rezultate, uz minimalno grejanje.

Pošto je u pitanju IDE uređaj instalacija je protekla u najboljem maniru Plag&Play, bez ikakvih drajvera, setapa, instalacija. Jednostavno ga priključite na IDE kabal.

Naravno, može služiti i kao običan CD čitač. Prilikom čitanja diskova daje prosečnu brzinu od 16x, sa pristupom od 98 ms.

Definitivno treba naglasiti da zbog velike brzine pisanja ima i odgovarajući bafer od 2976 Kb. Mada ovo ne izgleda baš malo, on je u stanju da to "potroši" za nepune 2 sekunde.

U radu se pokazao kao pouzdano i lako primenljivo rešenje. Lišavajući vas potrebe za SCSI kontrolerom omogućava vam toliko potrebnu pouzdanost u radu. Iako se stalno priča o tome da je CD tehnologija na izdisaju, svedoci smo stalnih napredaka na tom polju. Nikako ne želim da umanjim značaj DVD-a, ali je sigurno da će CD biti sa nama još dosta vremena. Mogućnost korišćenja CD-RW medija još više potencira moguće primene, a još kada se uzme u obzir stalni pad cena, dolazi se do zaključka da je ovo uređaj namenjen i kućnoj upotrebi.

pisač smo dobili ljubaznošću firme Pakom 018/52-11-16

Miloš Stamenković

Logitech Force FeedBack Miš

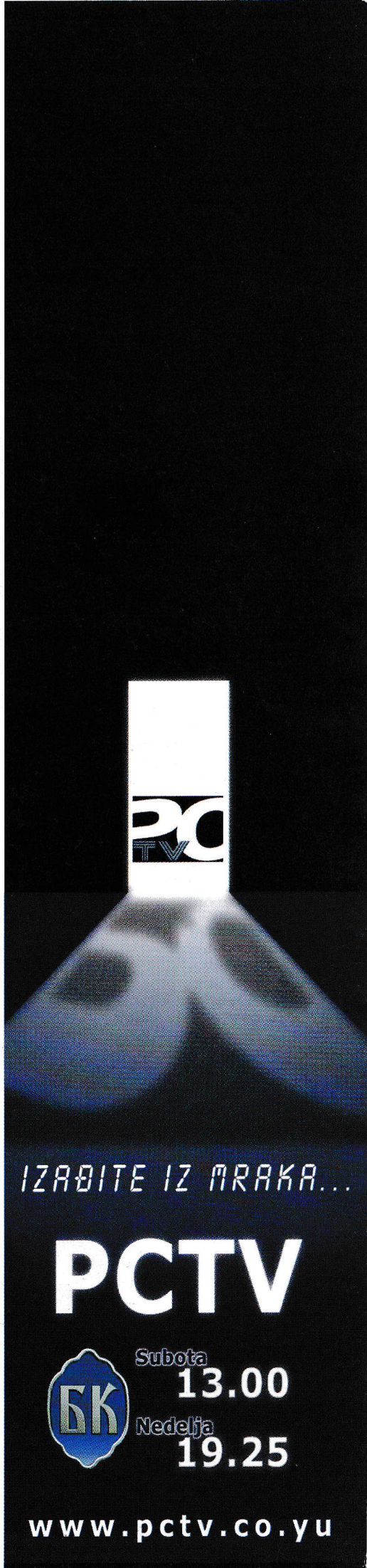
Tokom poslednjih godina bili smo svedoci pojave raznih Force Feedback joystick-a, volana i joypad-a, kao i njihovo cenom, polagano približavanje običnih igračima. Vodeće svetske kompanije na polju igračkih kontrolera nakon toga treba da izmisle nešto novo čime bi opet izvukle novac ljubiteljima dobre zabave. Logitech, kao firma koja prednjači na tom polju je predstavila svoj novi Force Feedback uređaj. Posle joystick-a, volana i joypad-a, "šta je sada na redu?" pitate se vi. U pitanju je Force Feedback miš. "E, sad kako to radi" opet se pitate. To je i nas interesovalo pa smo uzeli jedan primerak na probu.

Logitech Force Feedback miš se zastoji iz dva povezana dela: postolja i miša. Sam miš je oblika i dimenzija koje odgovaraju Logitech Gaming mišu, kojeg smo imali prilike ranije da testiramo. Ovaj miš je, zbog potrebe Force Feedback efekata, fizički povezan za podlogu što znači da mu je radijus kretanja ograničen. Zbog toga uređaj tehnički podseća na Force Feedback joysticke, gde je umesto palice montiran miš. U postolju se nalazi sva potrebna elektronika za ForceFeedback ugođaj, a sama podloga je nešto manje površine od standardne podloge za miša. Sistem se sa računarom povezuje isključivo preko USB porta, a napaja se preko ispravljača koji se dobija u kompletu. U paketu ćete još dobiti i CD sa drajverima kao i pune verzije igara Railroad Taycoon 2, Gruntz i Heavy Gear 2. Drajveri instaliraju i WingMan softver koji poseduje banku predefinisanih kontrola za ogroman broj igara, a da bi sve normalno funcionisalo on mora biti stalno aktivan. Pored njega, tu je i program nazvan FeelItDesktop. Kada je on aktivan, svako prelaženje kursora preko neke ikone, hyperlinka i sl. rezultuje odgovarajućom reakcijom miša. Za funkcionisanje ovog programa, potrebno je instalirati Client For Microsoft Networks, ako ga već nemate na sistemu. Za informacije o aktivnosti ovog ForceFeedback miša zadužene su dve signalne lampice. Lampica na postolju označava da je uređaj pod naponom, dok lampica na samom mišu informiše korisnika da li je Force Feedback aktivan ili ne. Pored toga što vrše ovu funkciju, one i efektno izgledaju. Za testiranje rada, tu su i par demo programa preko kojih možete osetiti koliko dobro radi Force Feedback na ovom mišu, a radi stvarno jako dobro. Lepo je što ovaj uređaj bez problema koegzistira sa već postojećim PS/2 miševima, što znači da oba istovremeno vrše istu funkciju.

Za normalno korišćenje jedne ovakve sprave potreban je mali period navikavanja, naročito na to da se miš ne može odizati od podloge, kao i da ima ograničen radijus kretanja. Taj nedostatak pokretljivosti je ublažen činjenicom da, čim miša pomerite do kraja i nastavite da ga držite u tom smeru i strelica nastavlja da se kreće. Tu ima malih problema jer miš ponekad neće to da učini u nekom pravcu, ali se oni daju prevazići, naravno, posle perioda pomenutog navikavanja. Miš na sebi ima tri tastera, lepo leži u ruci i naravno, veoma je precizan. Dakle, nema prljanja i čišćenja kuglice i sličnih radnji. Na mesto Force Feedback joysticka, u raznim FRP igrama, strategijama ili FPS-ovima uskače uređaj. Dotični žanrovi igara se jako teško mogu igrati bilo čeme drugim, osim mišem. Od Force Feedback efekata, pored standardnih, podržani su i neki novi, tako da ovaj miš ima više efekata od prosečnih Force Feedback joystick-a. U igrama gde je podržan, možete osetiti sve, kao na primer: sa koje strane primate udarce, efekat raznih magija, udarac štapa za golf po loptici, kao i raznovrsne efekte pri pucanju svakojakog naoružanja. Mi smo se najviše zabavljali sa igrama SOF i Rainbow Six: Covert Ops, u kojima je ovaj miš potpuno podržan. Osećaj pri igranju je stvarno dobar i interesantan: pucate mitraljezom - on se drma i trese, onda promenite na pištolj sa prigušivačem i osetite samo malo suptilnije trzanje. Istina, sa svim tim drmanjem se smanjuje i vaša efikasnost i preciznost, ali se dobija na atmosferi i realnosti. Jačina svih efekata je dobra, a ona se može i podešavati preko priloženog softvera. Nominalne vrednosti su na 100%, a mogu se menjati u rasponu od 0 do 150%. Miš poseduje četiri moda rada: apsolutni, apsolutni sa akceleracijom koju možete podešavati, relativni, kao i emulaciju joystick-a. Ovaj poslednji mod je jako interesantan, jer se uz pomoć njega dobija veoma lep osećaj u raznim svemirskim simulacijama, koje su se oduvek lakše igrale na joysticku nego na mišu.

Logitech Force Feedback miš je jedna veoma zabavna sprava, Force Feedback osećaj je odličan tako da ceo uređaj donosi dodatni užitak pri igranju svih igara na mišu. Iako sam se dosta navikao na svog miša, sve igre sam igrao na ovom uređaju, pa i one koje ne podržavaju Force Feedback, tako da su impresije povodom njega veoma pozitivne. On popunjava mesto koje su ostavili volan i joystick, oni za simulacije vožnje i letenja, a miš za sve ostalo. Na žalost, visoka cena od 230DM će sprečiti većinu ljudi da uživaju u ovom proizvodu. Ipak, oni koji mogu da ga priušte sada mogu da kompletiraju svoju Force Feedback kolekciju.

miša smo dobili ljubaznošću firme ComputerLand 011/361-0-945

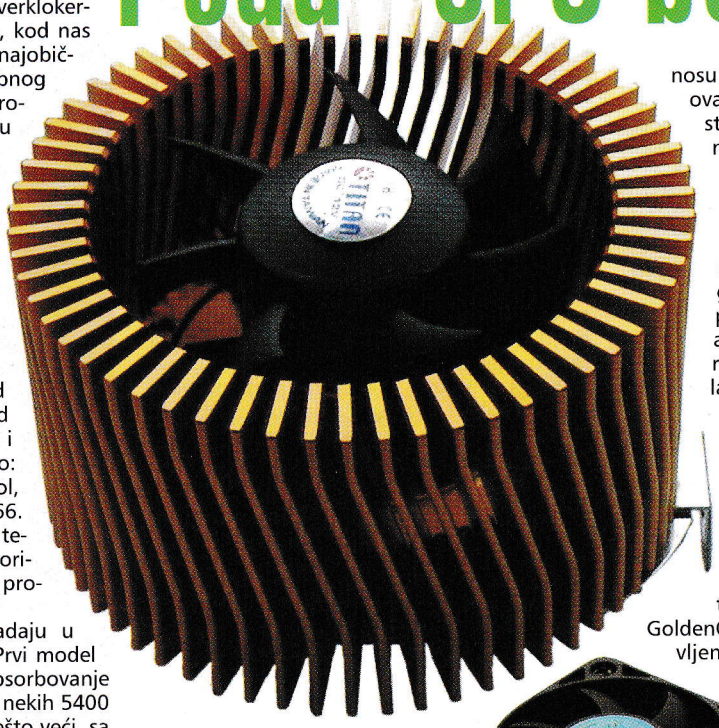


Miloš Stamenković

Be Cool!

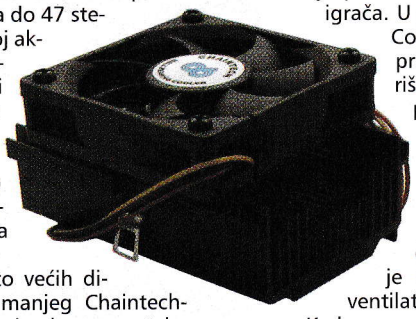
I sad "CPU be COOL"

Iako su vreli letnji dani za nama, i u ovim nešto prijatnijim uslovima je potrebno da procesoru obezbedite što bolje hlađenje, naročito ako imate overklokerske aspiracije. Doskora, kod nas su se mogli naći samo najobičniji kuleri, koji su daleko od potrebnog da bi ste vašem overklokovanom procesoru održali prihvatljivu radnu temperaturu. Naši dobavljači hardvera nisu imali sluha za ovo tržište pa su domaći overklokeri mogli samo da sanjaju o specijalnim kulerima uz čiju pomoć se procesori guraju do limita. Na sreću, situacija se popravila tako da je sada na domaćem tržištu moguće naći najpopularnije svetske modele specijalnih kulera.

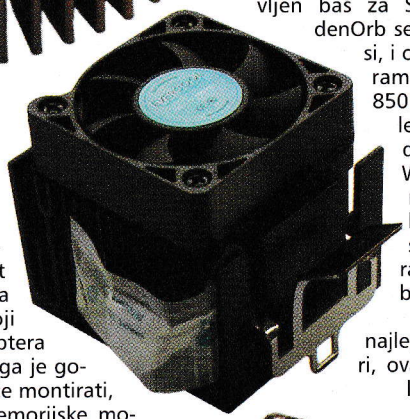


Na test smo dobili kontigent od šest različitih modela kulera, od običnih pa do onih najatraktivnijih i najskupljih. Znači, imali smo ovako: dva Chaintech-ova modela, EverCool, Cooltium, Golden Orb i Alpha PEP66. Njihove mogućnosti hlađenja smo testirali na Duron i Celeron2 procesorima, jer ne pasuju svi modeli na sve procesore.

Dva Chaintech-ova kulera spadaju u klasu dobrih, standardnih kulera. Prvi model ima manju metalnu površinu za apsorbovanje toplote, ali se njegov ventilator vrti nekih 5400 obrtaja u minuti. Drugi model je nešto veći, sa većim lopaticama koje se nešto sporije okreću - oko 4500 obrtaja u minuti. Oba modela imaju veoma sličnu efikasnost, drže temperaturu procesora u rasponu od 41 stepen (manja aktivnost) pa do 47 stepeni pri maksimalnoj aktivnosti. Oba modela se mogu koristiti na soketizovanim verzijama procesora iz AMD i Intela, a izbor zavisi samo od vaše ploče tj. koji bolje pasuje na istu.



Evercool je nešto većih dimenzija (višlji) od manjeg Chaintech-ovog modela, ali mu je ukupna metalna površina velika kao i ona kod većeg kulera. Sedam lopatica na ventilatoru se vrti na dobrih 5600 obrtaja u minuti, što omogućava dobar protok vazduha. Evercool pasuje na sve modele procesora, a naš je održavao u rasponu temperature od 41 pa do 46 stepeni pri maksimalnoj aktivnosti. Lepo je što se uz ovaj kuler dobija i mala kesica sa termalnom pastom, koju ćete pametno iskoristiti.

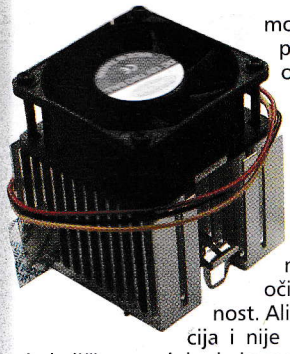


Četvrti po redu je kuler koji predstavlja ozbiljnog igrača. U pitanju je novi Cooltium kuler, prilagođen za korišćenje na Socket pločama. Na procesore koji idu preko adaptera u Slot1 ploče ga je gotovo nemoguće montirati, jer udara u memorijske module na ploči. Njegove dimenzije su zaista velike, uz masivni ventilator sa sedam velikih lopatica. Kada se one zavrte brzinom od 4500 obrtaja, procesor lepo kulira. Pri maksimalnoj aktivnosti našeg zaključanog Durona na 600MHz, temperatura dostiže 42 stepena celzijusa, što je značajan pomak u odnosu na prethodno opisane modele. I uz ovaj model dobijate kesicu termalne paste, što je svakako plus, jer se ona kod nas malo teže nalazi.

Jedan od najpoznatijih i najtraženijih modela kulera u svetu je Titan Majesty, poznatiji pod imenom - Golden Orb . Tu svoju reputaciju je zaslužio zahvaljujući svom atraktivnom izgledu, kao i odličnim hlađenjem koje pruža. Samo ime bi trebalo da vas asocira na dizajn - kružna kostrukcija rebara zlatne boje među kojima se nalazi udubljenje za ventilator. Lopatice su manje nego kod Cooltiuma, dobro su profilisane i vrte se na 4500 obrtaja u minuti. Golden Orb koji smo imali na testu je namenjen samo Celeron i Coppermine procesorima, jer zbog svog sistema montiranja može da ošteti jezgra Duron i T-Bird procesora. Za vlasnike SocketA procesora tu je posebna verzija GoldenOrb-a, kao i ChormeOrb koji je pravljen baš za SocketA procesore. GoldenOrb se odlično pokazao u praksi, i omogućio nam je da poteramo Celeron2 566 na 850MHz gde je sa slabijim kulerima jako nestabilno radio (jedva da se podigne Windows). GoldenOrb nam je pružio 95% stabilan rad, i to nam se veoma svidelo. Da je naš primerak procesora za nijansu bolji ...

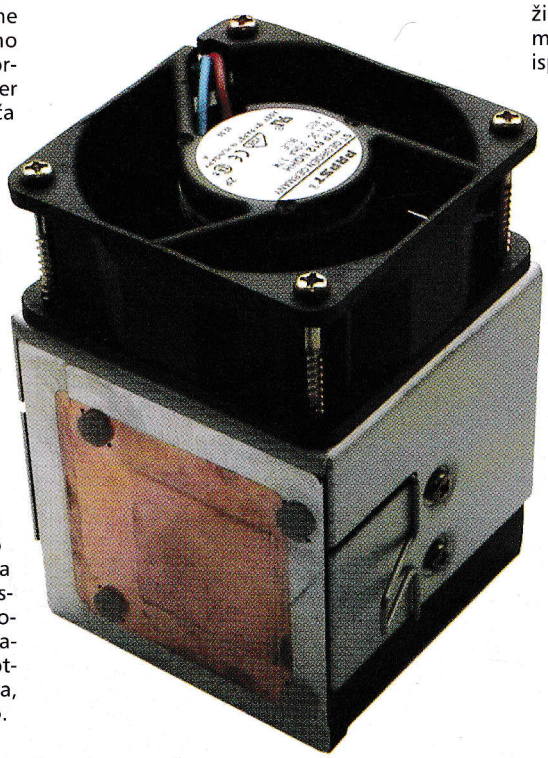
Za kraj smo ostavili ono najlepše - Aplha PEP66. U stvari, ovaj kuler ne izgleda toliko lepo ali zato izgleda jako moćno. Ogromna metalna kocka sa rebrima je začinjena veoma moćnim ventilatorom. On ima sa-

kulere smo dobili ljubaznošću firme Sinteh 011/369-3180

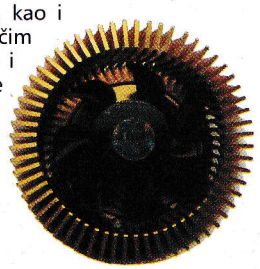


mo pet velikih lopatica, ali kad se one zavrte - stvoriće uragan u vašem kućištu. Na žalost, ne znamo tačno na koliko obrtaja se vrti, jer nijedna ploča nije mogla da očita tu vrednost. Ali ta informacija i nije toliko bitna jer je količina vazduha koju može da potera ovaj kuler stvarno impozantna (da sam ga imao letos, uzeo bih ga mene da hladi:)). Alpha PEP66 koristi drugačiji sistem hlađenja od standardnih kulera. Alpha sa svojim ventilatorom izvlači toplotu, a ne istiskuje istu kao što je to uobičajeno. Tim postupkom se dobija još bolje hlađenje, pa je i sama efikasnost ovog kulera na veoma visokom nivou. Postoji više verzija Aplha kulera, pa ćete u zavisnosti za koju vam platformu treba, morati da pronađete odgovarajući model. Naš primerak je namenjen samo procesorima koji se nalaze u Slot pločama preko adaptera. Kada se montira, on zauzima dosta prostora, tako da se u većini slučajeva mora isprazniti memorijski slot koji je najbliži procesoru. Sa ovim kulerom smo postigli još veću stabilnost Celerona2 na 850MHz, ali ipak ne i potpunu. Za to je "kriv" loš primerak procesora, dok je Alpha kuler odradio fantastičan posao.

Bez obzira da li overklokujete vaš procesor ili ne, trebalo bi vašem ljubimcu da obezbedite bar neki od pomenutih Chaintech ili Evercool kulera, jer je stabilnost sistema uvek na prvom mestu. Njihova efikasnost je sasvim dobra, tako da će oni i overklokerima pružiti solidne mogućnosti za ispitivanje svojih procesora. Oni koji žele da dostignu limite, moraće da se opredele za Cooltium ili GoldenOrb.



Hardcore overklokeri treba da razmisle o nekom Alpha modelu, jer oni predstavljaju najefikasniju soluciju i pružaju fantastično hlađenje. Jedina prepreka pri nabavljanju ovih modela jeste cena. Neću je pomenuti da se ne šlogirate, a ako imate hrabrosti sami se raspitajte za cenu. Ostali testirani modeli su dosta pristupačniji, pa vi vidite koliko vam "kuliranja" treba. Na tržištu su se pojavili novi modeli: BlueOrb i SuperOrb sa dva ventilatora, kao i nove Aplhe, pa čim stignu kod nas - i njima ćemo se pozabaviti.



hardware

Logitech Cordless TrackMan Wheel

Marko Cilić

Do sada smo vam predstavili nekoliko modela Logitech miševa. Ni jednom nismo imali priliku da probamo i neki njihov trackball. Sada nam se ukazala prilika i predstavljamo vam Cordless TrackMan Wheel. U pitanju je veoma kvalitetan uređaj koji praktično predstavlja vrhunac ponude Logitech-a po pitanju trackball-a.

Za razliku od "običnog" miša kod koga se kuglica nalazi za donje strane, kod trackball-a se ona nalazi sa gornje strane i pokrećete je palcem. Zbog toga je potreban jedan period privikavanja, jer je ipak koncepcija rada totalno različita. Ovaj trackball je i bežičan, što se i naslućuje iz samog naziva. Korišćena je poznata Logitech-ova tehnologija radio talasa, tako da eventualne prepreke koje se nalaze između trackball-a i odašiljača neće onemogućiti rad (zanimljiv je podatak da je Logitech prodao preko 3 miliona bežičnih miševa i trekbola). Predajnik je lepo dizajniran i malih dimenzija, tako da ćete lako naći mesta za njega. Maksimalna udaljenost od predajnika na kojoj je TrackMan Wheel radio bila je oko 3m, što je više nego dovoljno. Predajnik se sa kompjuterom povezuje preko USB porta, a u paketu dobijate adapter koji omogućava i priključivanje na PS/2 port. Sam trekbol je jako zanimljivog dizajna. Srebrne je boje, dok je kuglica crvena sa brojnim crnim tačkicama (te crne tačkice se nalaze na kuglici zato što se radi o optičkom trackball-u). Dizajn je ergonomski i podešen za dešnjake. Trekbol dobro leži u ruci, ali dok se ne priviknete osećaćete blagi zamor u palcu. TrackMan Wheel ima tri tastera od kojih je jedan na točkiću, i (logično) točkić. Sa donje strane se nalazi nekoliko gumenih jastučića koji ga drže u mestu. Tu se nalazi i otvor u koji se stavlja baterija, a u paketu sa mišem odmah dolazi kvalitetna Duracell ultra alkalna baterija. U paketu dobijate i odlične drajvere, poznati Logitech MouseWare u verziji 9.1. U njima možete podesiti ovaj trekbol do detalja. Nije ni čudo što većina proizvođača miševa iz istočnih zemalja kopira ove drajvere, jer su oni doživeli punu zrelost i svakako da su jedna od boljih strana svakog Logitech proizvoda. TrackMan Wheel se u radu pokazao jako dobro, ali to se odnosi samo na Windows aplikacije. Pravi je entuzijazam igrati neku pucačinu sa trekbolom. Probali smo, naravno, ali je jako teško snaći se i reagovati pravovremeno. Teško je reći da li bi i posle dužeg privikavanja rezultati bili isti kao sa standardnim mišem. U Windows aplikacijama posle dan-dva nećete ni osećati razliku u odnosu na klasičnog miša.

Cordless TrackMan Wheel je zaista fantastična naprava. Ljudi iz Logitech-a su se potrudili i u njega ugradili sve moguće nove tehnologije tako da se radi o jednom hi-tech proizvodu. Cena je nešto viša, ali ovaj uređaj zapravo i nije namenjen svima. Trackball uglavnom koriste profesionalci i oni će sigurno znati da cene kvalitet koji im je ponudio Logitech. A oni koji vole da se igraju i koji više vole standardnog miša sigurno će naći nešto za sebe u širokoj paleti Logitech-ovih glodara.

Cordless TrackMan Wheel smo dobili ljubaznošću firme ComputerLand 011/361-0-945

Milan Četić

Mali David i Veliki Golijat

Razvoj digitalnih fotoaparata je doveo do ogromne šarolikosti tržišta, pa tako imamo modele za svačije potrebe i svačiji džep. Takođe, dok se ovaj tempo razvoja malo ne smiri, na tržištu će se pojavljivati svakojaki modeli sa krajnje čudnim koncepcijama. Takav je i Mustek MDC800, najnovije čedo tajvanskog proizvođača koji je prvenstveno poznat po jeftinim skenerima, a koji u sebi objedinjuje tri funkcije. Ovaj aparat u sebi spaja kinesku strast ka gedžetima, CCD od 850 hiljada piksela (može da proizvede snimke do 1012x768) i USB interfejs, na osnovu koga je i zasnovana cela koncepcija aparata. Ovaj interfejs omogućava vrlo brz prenos podataka u PC, pa se MDC800 osim kao digitalni fotoaparat može da koristi i kao WEB kamerica, ali i kao digitalna video kamera. Ovo poslednje podrazumeva da se snimanje video sekvenci radi na samom kompjuteru - ugrađenih 4MB je dovoljno samo za 30 sekundi snimanja. To takođe znači i da morate imati malo jaču konfiguraciju da bi snimanje, koje se vrši u MPEG formatu bilo obavljeno bez izgubljenih frejmova. Isti posao može da se obavlja i analogno, ako MDC800 vežete priloženim video kablom na svoj videorekorder i pustite ga da snima. Kvalitet ovako dobijene slike nije, osim u idealnim svetlosnim uslovima, ništa posebno (320x240 piksela), ali je uporediv sa onim koji mogu da daju VHS kamkorderi nešto starije generacije.

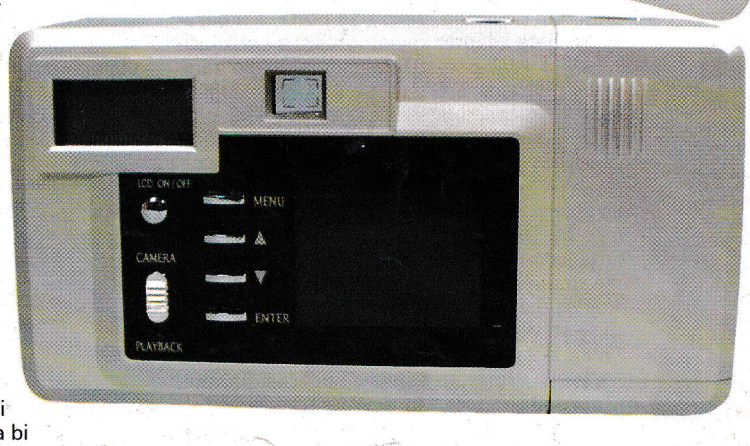
Objektiv nije zum, već ima fiksnu žižnu daljinu od 35 mm (ekvivalent sa lajka formata) i osrednjeg je kvaliteta, uobičajenog na ovakvim aparatima. Snimanje je moguće u dve rezolucije (1012x768 i 506x384 piksela) s tim što u višoj postoje dva stepena JPEG kompresije. Za snimanje se koriste ili optičko tražilo ili ugrađeni TFT displej. Podešavanja su rudimentarna, i odgovaraju "idiot" koncepciji koju fotoaparatski deo MDC800 sledi. Osim ugrađenih 4 MB, na koje može da stane od 12 do 40 snimaka, u aparat je moguće staviti i dodatnu CompactFlash memorijsku karticu i tako značajno povećati kapacitet snimanja. Rukovanje je jako jednostavno, i svodi se na uključivanje aparata, okidanje i podešavanje moda blica. MDC800 nema poklopac objektiva pa stalno morate da pazite da ga ne zakačite prstom (mada se uz njega isporučuje zaštitna torbica). Uz njega dolaze 4 alkalne AA baterije, koje "guta" velikom brzinom, pa je trajno rešenje kupovina NiMH akumulatora i punjača.

Upotrebljivost MDC800 kao foto aparata je uglavnom ograničena na snimanje za internet, mada se sa snimcima od 1012x768 piksela može izvući i slika formata 9x13 cm pristojnog kvaliteta. Kada ga koristimo kao WEB kameru, MDC800 radi jako dobro, ali je ipak preskup da bi mu to bila osnovna namena, dok je kao video kamera previše komplikovan za ozbiljno korišćenje. S obzirom da je, kao i većina Mustekovih uređaja, prilično jeftin, on prolazi kao početnički digitalac, a zgodan je i za putovanja - dovoljno je kvalitetan za slike sa odmora ili putovanja, a dovoljno jeftin (oko 550 DM) da ne predstavlja rizik za nošenje.

Za razliku od prilično krupnog MDC800, svetski proizvođač broj 1, kada su u pitanju klasični fotoaparati, Canon je rešio da napravi i digitalnu verziju aparata iz Ixus serije. Suština Ixus fotoaparata su jako male dimenzije, a da pritom performanse nisu ni malo zanemarene.

Digital Ixus ima CCD sa 2.11 megapiksela, i daje snimke rezolucije 1600x1200 piksela (u dva stepena kompresije). Na CompactFlash memorijsku karticu od 8 MB može da stane četiri-pet snimaka u nižem i dvanaest do četrnaest u višem stepenu kompresije (kompresija zavisi od samih snimaka). Aparat ima zum objektiv žižne daljine od 5.4-10.8 mm (35 mm ekvivalent 35-70 mm). Kada se aparat isključi, objektiv se uvlači u telo aparata a zaštitni poklopac se automatski zatvara. Tada su mu dimenzije samo 87x57x26.9 mm pa staje i u džep od košulje. Uz veličinu kreditne kartice, težinu od nešto preko 200 gr (sa baterijom) i hromiranim kućištem, Digital Ixus je pravi tehno fetiš, pa vam samo od posmatranja pocuri voda na usta. On koristi Li-Ion akumulator, nestandardnog formata, uz koji dolazi i punjač, sa kojim se punjenje "do vrha" obavlja za malo više od dva sata.

Kvalitet CCD-a i nivo kompenzacije šuma su vrlo visoki. Zato Ixus daje vrlo kvalitetne snimke, sa prilično visokom oštrinom i jasnoćom slike. U aparat je ugrađen i blic, koji je doduše od pomoći samo na malim rastojanjima (do 4 m) i ima pet modova: automatski, za eliminaciju crvenila očiju, uvek uključen, isključen i slow sync. Osim optičkog tražila, koje je kupovano sa zumom, za kadriranje može da se koristi i ugrađeni 1,5 inčni TFT displej. Od podešavanja postoje automatski, manuelni i dva panoramska moda snimanja. U manuelnom modu moguće je birati jedan od tri moda rezolucije, određivati pod i nad ekspoziciju i birati između pet režima balansa belog.



Za vezu sa kompjuterom se koristi isključivo USB kabl, koji omogućava izuzetno brz prenos podataka, a na isti konektor se priključuje i video kabl, koji omogućava da se slika posmatra preko televizora. Kao minijaturni digitalni foto aparat sasvim pristojnih karakteristika, Digital Ixus nije, posmatrano u odnosu na slične konkurentske modele, ni previše skup (oko 1300 DM). Ipak, to je za naše uslove još uvek poprilična suma, pa je prvenstveno namenjen amaterima sa dubokim džepom, ali može da posluži i profesionalcima kao rezervna varijanta. Naravno, tu su uvek i oni ljubitelji visoko tehnoloških igrački, koji verovatno neće moći da mu odole.

Canon smo dobili ljubaznošću firme Pin Computers, 021/49 33 00

Mustek smo dobili ljubaznošću firme MD/Profy, 011/444 12 37

SONY
PlayStation
PlayStation
PC
CD
ROM
Dreamcast
Verbatim
DataLifePlus
CD-R
VELIKI izbor PC i SONY naslova
Prazni mediji: Verbatim i NoName
DigiTech
BIRO D.O.O.
Ilije Garasanina 27, Tasmajdan, Beograd, telefon: 011/3239-165,
radno vreme 9-21h, VELEPRODAJA 064/1157 723
www.digitech.co.yu

List Computers

prodaja računarske opreme

011 / 306.55.60, 3610.498